HABLA EL CREADOR DE *DOC SAVAGE*

COMICS scene

NUM 10
390 PTAS.

¿Habrá película de IRON MAN?

PRIMICIA BATMAN

LAS AVENTURAS ANIMADAS DEL SEÑOR DE LA NOCHE

ediciones zinco

Entrevistas:
GRANT MORRISON
KELLEY JONES
JERRY BINGHAN

Y los nuevos éxitos IMAGE:
SAVAGE DRAGON
Y CYBER FORCE

TED KORD + YWING
CRG COMICS RELEASE GROUP

8 414090 103725 00010

XVI SALON INTERNACIONAL DEL COMIC

DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

VISITANTES:
David Mazzuchelli
Pascual Ferry
Al Williamson
Enrique Ventura
Miguel Angel Nieto
Hermann
Timothy Truman
Robert
Adolfo Alvarez Buylla
Neto
Gaspar Meana
Alfonso López
Chiqui de la Fuente

EXPOSICIONES:

Sala de Exposiciones Nicanor Piñole
Color y aventura en domingo

Museo Barjola
Homenaje a Adolfo Alvarez Buylla

Patrocinan:

Exmo. Ayuntamiento de Gijón

PRINCIPADO DE ASTURIAS
CONSEJERIA DE EDUCACION, CULTURA, DEPORTES Y JUVENTUD

FMC
Fundación Municipal de Cultura
Ayuntamiento de Gijón

VIII PREMIOS HAXTUR

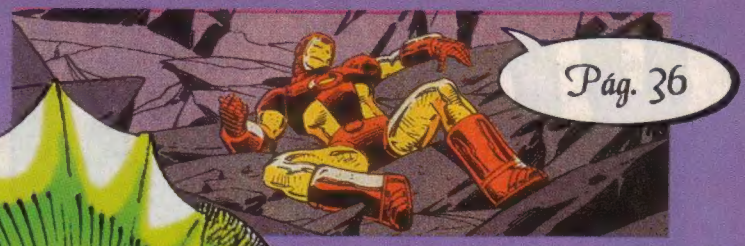
5-9-OCTUBRE
GIJON - 1992

Organiza:

EL MENDIGO

Arte de Iron: Paul Ryan/Bo Wiacek/Colores Paul Becton/Copyright 1992 Marvel Entertainment

COMICS scene



4 **BOCADILLOS DEL LECTOR**
Vuestras cartas

8 **AQUI, EN ESPAÑA**
Lo de aquí

9 **JUEGOS**
El Advanced triunfa

10 **COMICS PARA GENTE AUTENTICA**
Hablan los hermanos Hernández

15 **DIBUJANDO MUERTOS VIVIENTES**
Kaelley Jones crea nuevos horrores

19 **EL AÑO DEL DRAGON**
Es como una letal máquina verde

23 **VISIONES EN ONICE**
Jerry Bingham y el Garaje Hermético

27 **CABALLEROS ANIMADOS**
Batman vuelve a los dibujos animados

36 **CRUZ DE HIERRO**
¿Se hará alguna vez la película?

39 **APOCALIPTICO**
La Doom Patrol de Grant Morrison

43 **CYBER FORCE**
Un nuevo superequipo de Marc Silvestri

46 **WILLIAM GAINES**
Adiós al hombre de Mad

48 **EL AUTOR TRAS DOC SAVAGE**
Lester Dent creó al Hombre de Bronce

55 **NINJA HIGH SCHOOL**
Aquí se forma a los héroes

59 **RADIO FANTASTICA**
Los Cuatro Fantásticos por las ondas

64 **COMICS SCREEN**
Del papel al celuloide

66 **FUERA DE VIÑETA**
Lo que está por venir...

Arte de Dragon, Marca Registrada y Copyright 1992: Erik Larsen

Arte de Arzach: Kelly Freas/Copyright 1992 Starwatcher

COMICS SCENE is published in english by Starlog Communications International, Inc. (under exclusive license from Comics World Corp.), 475 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016. American staff: Editor: David McDonnell, Managing Editor: Mike McAvennie, Associate Editor: Maureen McTigue, Art Director: Jim McLernon. COMICS SCENE is a registered trademark of Comics World Corp. Materials on this Spanish issue are from American issues 22, 28 & 29, Copyright © 1992 Starlog Communications International, Inc. All rights reserved both in Spanish and in English. Reprint and reproduction of any material, in part or in the whole, without the publishers' written permission is strictly forbidden. COMICS SCENE es una marca registrada de Starlog Communications International.

COMICS SCENE Número 10, octubre de 1992, se edita con licencia de Starlog Communications Inc. Copyright © 1992 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en castellano. Edita Ediciones Zinco, S.A. Avenida de Roma 157, 9.°, 08011 Barcelona, España. Director Editorial, Área de Revistas: Luis Vigil. Colaboran en éste número: Asesor: Miguel G. Saavedra. • Redactores: Francisco José Campos, Laureano Domínguez. • Diseño: Lluís Guillén • Composición: Francisco Solsona. • Traductores: Jaime Alba y Francisco José Campos. • Imprime Rotographik-Giesa. Tel.: 4150799. • Distribuye: Coedis S. A., Carretera Nacional II, Km 609,4, 08750 Molins de Rei. Depósito Legal: B/30790/90. Impreso en España. Printed in Spain.

Precio especial para Canarias, Ceuta y Melilla: 405 Ptas.

BOCADILLOS DEL LECTOR

¿Qué tal? Acá un fan de los cómics que no se los pierde por nada, mandando un afectuoso saludo desde América a nuestros amigos del Viejo Continente.

En primer lugar, me gustaría felicitarles por ser la primera revista en español que nos mantiene informados de las novedades en cómic (al menos, la primera en español que se lee en América).

De los dos millones de cómics que se publican mensualmente por todo lo que es Canadá, EE.UU. y México, uno de mis favoritos es Robotech; es por eso que me gustaría mantener correspondencia e intercambios con los fans de Robotech en España. A continuación les detallaré una breve cronología de los artículos Robotech que aquí se pueden conseguir.

Como ya sabrán, es en el año 1985 cuando la Harmony Gold USA, asociada con Tatsunoko Production Co. Ltd., lanza la serie animada de Robotech.

Al poco tiempo, la editora Comico publica el primer número de la adaptación al cómic, titulada The Macross Saga, y tres meses después aparecen los números uno de Masters y New Generation.

Por su parte, la compañía Books Nippan pone a la venta el disco con la banda sonora y, aprovechando que el fenómeno Robotech estaba en plena erupción, también saca una serie de libros de lujo y seis vídeos de Macross.

Todo esto es complementado por la edición de la colección completa en vídeo de Robotech Masters y New Generation a cargo de Palladium.

También con sello Palladium aparece el Robotech Role Playing Game, con sus distintos módulos.

En cuanto a Comico, sus últimas revistas fueron Robotech in 3-D, Robotech Special y Robotech The Graphic Novel. Es prácticamente la génesis de Robotech, al narrar el Descubrimiento de la protocultura por Zor, y la fabricación y envío a la Tierra de la fortaleza espacial, para evitar que cayera en manos de los invid. Posteriormente, los derechos del cómic fueron comprados por Eternity, que ha publicado Robotech II The Sentinels y Robotech II The Sentinels Malcontent Uprisings, ambos en blanco y negro.

Para muy pronto, está anunciada una nueva serie titulada Robotech The Macross II.

Como ven, la lista es bastante extensa. En caso de que algún lector esté interesado en ellos, estaría dispuesto a cambiar cómics europeos por catálogos de servicio mundial o cómics americanos Marvel DC e independientes.

José S. Hernández Zertuche
Aguas Calientes N.° 113
Despacho 202 Col.
República
Saltillo, Coahuila
México C.P. 25000

Gracias por tu extenso dossier Robotech, José. Y espero que no te moleste que hayamos recortado un poco tu misiva, pero comprende que el espacio de que disponemos es bastante limitado.

De todas maneras, intentaremos reservar para un próximo número tu comentario referente a las distintas maneras de traducir los nombres de los superhéroes Marvel.

En el número 8 de **COMICS SCENE** se incluyó un maravilloso y resumido artículo en tributo a Robert McKimson, un genio de la época dorada de la Warner Bros.

Sin embargo, echo en falta más reportajes sobre los maestros y pioneros de la animación, como Otto Messner, quien recientemente fue objeto de un homenaje en el Instituto de Estudios Norteamericanos de Barcelona.

El especialista John Canemaker presentó un estudio centrado en El Gato Félix, proyectándose cuatro cortometrajes de los años veinte.

El programa finalizó con una conferencia sobre los orígenes del personaje.

Y hay otros muchos más nombres que merecerían un reconocimiento: los hermanos Fleischer, actualmente sumidos en un injusto olvido; Walterz Lantz, creador del Pájaro Loco; o William Hanna y Joseph Barbera, por sólo citar unos pocos.

Pienso que estos grandes maestros han dejado un verdadero yacimiento de obras magistrales surgidas de sus pinceles, y habría que hacer un gran repaso desde los años veinte, con El Gato Félix, Popeye, Betty Boop y otros.

Desgraciadamente, en este país no existe ninguna publicación especializada exclusivamente en el dibujo de animación, así que nos tenemos que conformar con comentarios en revistas de cine y cómics. ¿Podremos verla algún día? Yo, por mi parte, lo dudo.

José L. Ardil
Cartagena

El problema es que, para que una revista pueda funcionar, tiene que tener un mínimo de ventas asegurado. Y el mundo de la animación, no nos engañemos, todavía cuenta con un número bastante reducido de seguidores entre los adultos de este país, que son los que en definitiva compran las revistas. Aunque, quién sabe, tal vez el «boom» de la animación japonesa que estamos viviendo actualmente pueda hacer algo para cambiar esta situación.

○

Soy un gran lector de vuestra revista **COMICS SCENE** y fan de los cómics mutantes de Forum y Zinco. Escribo para deciros que ojalá esta revista fuese mensual. La inclusión de pósters también sería una gran idea.

Es triste que en mi ciudad no exista ninguna tienda especializada en cómics. Aquí somos muchos los más descepcionados por no poder conseguir cómics USA, aparte de que la distribuidora de novedades españolas no se porta demasiado bien. Por eso animamos a todas aquellas personas que estén interesadas en montar una librería de cómics para que lo hagan en Girona.

Por último, me gustaría ver algún artículo sobre la película de Spider-Man que va a dirigir James Cameron.

Daniel García Vicens
Girona

A juzgar por las últimas noticias que nos llegan de los USA, parece que la anunciada película de Spider-Man dista mucho aún de concretarse en algo sólido, e incluso es posible que James Cameron no llegue a encargarse finalmente del proyecto. Para más detalles, te remito a la sección Comics Reporter al final de este número. Y en cuanto a lo de las librerías, aunque no sea estrictamente una tienda de cómics, mi consejo es que te acerces por la Llibrería 22, en la calle Hortas, 22. Al menos, allí sí encontrarás las novedades del mes, incluyendo novelas gráficas y Prestige.

○

Os escribo para felicitaros por la estupenda entrevista de Todd McFarlane que apareció en el último **COMICS SCENE**. McFarlane siempre ha sido mi dibujante favorito, y la verdad es que su creación de «Spawn» promete ser de lo más interesante. Sería magnífico que alguna editorial española la trajera aquí pronto, ¿no creéis?

He de confesar que estoy alucinado de ver la cantidad de grandes artistas que se han juntado en Image: Jim Lee, Rob Liefeld, Erik Larsen, Whilce Portacio, Jim Valentino, Marc Silvestri, el propio McFarlane ... Como bien decís, está claro que Image va a ser el superbombazo del año en USA. Tenéis todo mi apoyo para publicar más reportajes de las series que vayan apareciendo; así nos enteramos un poco cómo son y de qué van las historias.

Javier García Amaro
Córdoba

Tus deseos son órdenes, Javier. Confío en que los dos artículos de este número sirvan para saciar un poco tu curiosidad. Y no te quepa duda de que continuarás oyendo hablar de Image en los próximos meses, especialmente después de que el éxito de la línea haya desbordado las previsiones de sus propios creadores. A pesar del aluvión de críticas inicial, Image no sólo ha logrado colocar sus lanzamientos entre los más vendidos del año, sino que además se ha convertido en la compañía independiente líder del mercado americano, sustrayendo un importante porcentaje de ventas a Marvel y llegando incluso a superar DC en los «charts» del mes de agosto. Toda una gesta para una editorial de la que nadie había oído hablar hace seis meses. Además, demostrando que no tienen un pelo de tontos, los chicos de Image se están moviendo a base de bien para fichar a cualquier autor «hot» que se les ponga a tiro, y de momento ya han conseguido incorporar también a Dale Keown, Larry Stroman y Sam Kieth. Y por si esto no fuera bastante, en la pasada Convención de San Diego, Image y DC llegaron a un acuerdo para realizar diversos crossovers el año que viene ... Los que pronosticaban que Image iba a ser flor de un día, evidentemente se equivocaban de parte a parte.

—Miguel G. Saavedra

RESPUESTAS CORTAS:

Alain Saralegui Juaristi (plaza Bizcargui número 3, primero E; 20720 Azcoitia, Guipúzcoa) desearía contactar con chicos/as aficionados a Walt Disney para crear un club e intercambiar información, fotos, etcétera.

Francisco Ponce (Elejido, Almería). La verdad es que no he seguido demasiado los dibujos de «Super Friends», pero casi te aseguraría que esos personajes que mencionas fueron creados expresamente para la serie televisiva, no para el cómic.

Carlos Sesqueda (Dos Bocas, número 1446, Fracc 18 de Marzo; 44860 Guadalajara, Jalisco, México) desearía cartearse con otros lectores de la revista.

«Anónimo». El manga original de Dragon Ball es blanco y negro, así que, sinceramente, no creo que esté justificado censurar a Forum por haber respetado este aspecto de la edición original. La versión en color que se distribuyó en Francia no era más que una chapucilla montada a partir de los mismos fotogramas de la serie televisiva.

José Gerardo Contreras (México D.F.) Lo siento, pero desde aquí no estamos muy al tanto de la actualidad comiquera en México, así me es imposible aclararte las dudas que planteas.

Y gracias también a los amigos:

Miguel Angel Antelo (Madrid), **Dani Oromi Costa** (Barcelona), **Daniel Roldán** (Alcalá de Henares, Madrid), **Juan Ramos M.** (México) y **Luis Leña Velasco** (Málaga). No dejéis de seguir escribiendo ... y ya sabéis que tenemos una nueva cita dentro de tres meses.

Hasta entonces, ¡un saludo para todos!

¡¡¡ Ahora puedes venir !!!

25 ANIVERSARI FESTIVA DE CINE DE SITG

del 2 al 11 de Octubre de 1992

VENTA DE ENTRADAS

Durante el mes de Septiembre
(fecha exacta a concretar)
en todas las oficinas de
CAIXA DE CATALUNYA

VENTA DE
A partir del 14 de

OFICINAS DEL FESTIVAL
c./ Diputación 279 Barcelona
(de 5 a 7 de la tarde)

L INTERNACIONAL
MA FANTÀSTIC
ES

¡Bienvenidos al Super Festival!!

BONOS
eptiembre en:

CINEMA EL RETIRO
SITGES (Barcelona).
Tel. (93) 894 01 37
(de 5 a 7 de la tarde)

SEDES DEL FESTIVAL

Palau Gran Sitges
Cinema El Retiro
Cinema Casino Prado

PARA CUALQUIER INFORMACIÓN
LLAMAR AL (93) 488 10 38

AQUÍ EN ESPAÑA

Algo se está moviendo en el mundo del cómic. Los últimos tiempos han sido pródigos en noticias de todo tipo, algunas bastante malas. Me refiero al cierre de las publicaciones de Toutain Editor, que han marcado toda una época de la historieta española y que últimamente se habían lanzado a una desenfrenada carrera hacia su desaparición. Otro hecho destacable es el «desembarco» del cómic japonés, que empezó con *Akira* y ahora podemos encontrarlo en las publicaciones de La Cúpula, Forum, Norma Editorial y Ediciones B. Incluso *El Víbora* ha dedicado uno de sus números al cómic nipón. ¿Hasta qué punto logrará imponerse este fenómeno, y qué influencia tendrá en nuestra historieta? Es difícil de decir. Por otra parte, habrá que ver en qué se queda la amplia labor de captación desarrollada entre nuestros dibujantes por la editorial japonesa Kodansha, durante el pasado Salón del Cómic.

Otro hecho destacable es el creciente interés que otros medios como el cine, el teatro y la televisión experimentan hacia el cómic. Las muestras más recientes de este interés son la adaptación televisiva de la serie de José Luis Martín *Quico el Progre* y la versión en dibujos animados del personaje de Calpurnio, *Cutlass*. Curiosamente, además, Quico es interpretado por Ferrán Rañé, un actor «experto» en personajes de cómic (en teatro ha interpretado a personajes de Lauzier y a *Maki Navaja, el último choriso*). También parece que, finalmente, *El Capitán Trueno* será llevado al cine, en imagen real, y a la televisión, en dibujos animados. Todo un programa que parece augurar mejores tiempos para la historieta.

Y es que el cierre de *Totem* y *Zona 84* parece haber desatado una cierta psicosis de crisis abonada por las declaraciones de diversos profesionales durante el pasado Salón, asegurando que la historieta española atraviesa una etapa de falta de creatividad. Si bien es cierto que hay autores que, tras haber realizado importantes aportaciones a nuestro cómic, actualmente parecen ser víctimas de una atroz falta de imaginación, hay otros que han ocupado su puesto y están produciendo obras de primera fila.

Por otra parte, no parece que el campo de las revistas vaya a quedarse totalmente desierto: en el mercado siguen *Cimoc*, *El Víbora*, *Makoki* y *Comix Kiss Comix*, y Ediciones B está preparando una nueva publicación (aquí conviene recordar que en Francia, un país donde el cómic goza de una mayor aceptación que en el nuestro, sólo quedan cuatro revistas: *A suivre*, *L'Echo des Savanes*, *Fluide Glacial* y *Vecu*, que acaba de renovar su aspecto recientemente).

Y, por otra parte, el mercado del álbum parece seguir aumentando progresivamente. Destaca el «rescate» por parte de Grijalbo de algunos clásicos de la historieta franco-belga, como *Comanche* o *Bernard Prince*.

La relativa «sequía» de novedades, achacable especialmente al período vacacional, es probable que cambie en los próximos meses. Mientras tanto, y para entretener la espera, conviene recordar la aparición de la segunda entrega de la serie *Largo Winch*, de Frank y Van Hamme y de *El hombre de Nueva Orleans*, segunda entrega de la serie de *Jim Cutlass* que parece coincidir con una nueva resurrección del cine del Oeste de la mano de Clint Eastwood y su última película *Sin perdón*.

JUEGOS

EL ARTE DE DUNGEONS & DRAGONS: ALGO MAS QUE UNA PORTADA

Dice ese chiste tan malo que «el arte es pasar mucho, mucho frío». ¿Lo pilláis? Es igual, ya os dije que era malo, y es una manera tan buena como otra para empezar, así como quien no quiere la cosa, esta «sesuda» disertación sobre el noble arte de representar dragones sobre el lienzo o el papel.

El arte de *Dungeons & Dragons* (Básico y Avanzado) no es algo que te deje precisamente frío. Responde a una necesidad de identificación única del producto, y tiene una calidad y homogeneidad que lo ha convertido en un espejo para otros juegos de rol. Ya sé lo que vais a decir, que el JdR más famoso del mundo no podía permitirse el lujo de arruinar su justa fama poniendo en portada e interiores dibujillos de tres al cuarto, como otros reglamentos que corren por ahí. Claro que tenéis razón, pero el caso es que ese arte tan peculiar ha trascendido su primitiva finalidad. A las pruebas me remito.

No siempre podemos saber quién es el anónimo artista que ha plasmado toda la emoción de la aventura de fantasía medieval, por encargo exclusivo de la todopoderosa TSR. Los créditos a veces «olvidan» a gente de la talla de Jeff Easley, Clyde Caldwell o John y Laura Lakey, ligados a la firma durante muchos años y encargados de las ilustraciones a color, las más impactantes. Las portadas del *Libro del Jugador* y del *Libro del Master* se las debemos al citado Easley: la responsabilidad que recayó sobre sus hombros fue grande. En la mente de todos los aficionados, antes de la salida en el mercado norteamericano del *AD&D*, la palabra «Dungeons» evocaba directamente las famosas ilustraciones del libro de reglas del *D&D* básico. Un dragón rojo batallaba contra un enano en el libro del *Jugador*, y uno verde llenaba la portada del libro del *Master*: el color de ambos dragones «hacía juego» con el de la tapa del libro en cuestión. El caso que estas dos ilustraciones se hicieron tan populares, que los saurios alados que ellas figuraban pasaron de dos a tres dimensiones gracias a unas figuras de plomo que, en edición limitada, creó TSR. Ambas fueron reproducidas cuando la primitiva edición del *D&D* básico llegó a España de mano de Dalmau Carles Pla.

Ya que os hablaba de esta primera edición, me gustaría contar su peculiar historia, pues me han preguntado por ella en multitud de cartas: la singladura del *D&D* ha sido un poco extraña en nuestro país. Todo empezó cuando la famosa serie de dibujos animados *Dragones y Mazmorras* llegó a nuestra piel de toro, comprada en origen por Televisión Española. Por aquel entonces, había muy poca gente aquí que supiera lo que era un juego de rol, y la idea de que aquel despropósito animado en Corea se basara en un juego de gran fama en los EE.UU. no fue comprendida casi por nadie. A pesar de que el Dungeon Master se vio convertido en un enanito sabelotodo, que Venger, el villano, era más falso que un duro sevillano y que el grupo de «héroes» protagonistas se parecía tanto a un grupo de PJ's de verdad como Danny DeVito a su gemelo Schwarzenegger, la serie gozó de gran éxito entre el público infantil. Misterios del medio televisivo. Entre el obligado «merchandising» que siempre genera una serie de animación de éxito, Dalmau Carles Pla, una firma especializada en juegos educativos tuvo la feliz idea de sacar al mercado el *Dungeons & Dragons Básico*. Al publicarse al calor de la serie, era lógico que ostentara el título literal de *Dragones y Mazmorras*, que, se considere afortunado o no, perdura hasta nuestros días. Esta primera edición no era un dechado de perfección técnica, pero llegó a agotarse: fue el tránsito obligado para iniciarse de muchos roleros actuales, al ser el único juego conocido y en castellano. Tras sacar un par de módulos, Dalmau se desentendió de su retoño, y durante años, y ante la creciente pujanza del juego de rol, mucha gente se interesó en el D&D. Pero problemas de derechos, intereses cruzados y una cierta parsimonia por parte de TSR retrasaron el esperado evento de la nueva edición hasta este mágico 92. El resto de la historia, ya la conocéis. El nuevo *Dungeons Básico* viene en caja, con fichas y tablero, y será publicado en España por Borrás, empresa de prestigio internacional en lo que a juegos se refiere.

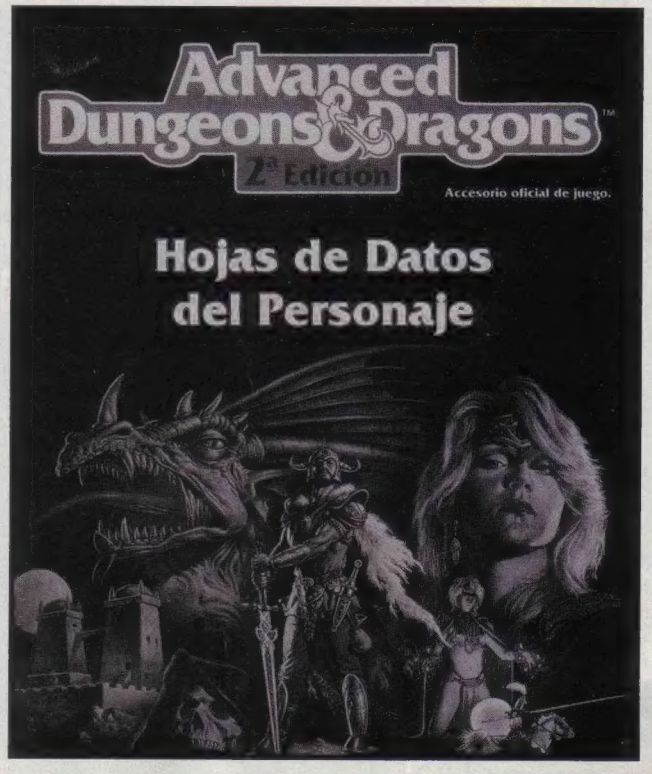
¿Veis? No habéis sabido pararme, y, como siempre, me enrrollo demasiado y se me ha ido el santo al Cielo. ¿Por dónde íbamos? Ah, sí, la portada del *AD&D*. Bueno, a estas alturas, ya más de cuatro os la tenéis que saber de memoria, ¿no? Personalmente, a mí me gusta más la de las *Hojas de Registro del Personaje*: una ilustración de Clyde Caldwell sobre el tema de los *Reinos Olvidados*, que fue el póster especial de la casa para el Salón del Cómic. El revuelo que armó en el Mercado de Born fue épico. Mucha gente que no sabía qué era esto del *Dragonosequé* y el *Dungeonosecuántos*, se fue encantada con el postercito debajo del brazo.

La verdadera «kermesse» vino un poco después, con el *Compendio de Monstruos*. El *Beholder* o *Contemplador* de la portada no es que sea una maravilla, pero resulta que el bichejo es viejo conocido y mascota totémica de la «vieja guardia» del *AD&D*, y por eso se le tiene en cuenta. Las ilustraciones interiores, en blanco y negro, no pasarán a la historia del arte, pero los separadores de cartón... ah, eso es harina de otro costal. Dudo mucho que la mayoría lleguen a cumplir la función para la que estaban pensados: yo ya los he visto adornando pantallas caseras de máster (hay algunos que no tienen bastante con la oficial, añaden tablas de su cosecha y la hacen «a prueba de dados»), pegados en carpetas del colegio y hasta enmarcados o colgados en la pared. Los que no las hayáis visto, miradlas y comprenderéis por qué.

A propósito de ilustraciones colgadas en la pared, hay una que tengo de esta guisa inmortalizada. Es mi favorita por lo extraña y bien realizada que está. Se trata de la portada del número cero de la edición francesa de la revista *Dragon* (una de las revistas oficiales de *D&D/AD&D*; la otra es *Dungeon*); de *Dragon* tendremos que hablar largo y tendido en próximas fechas... La ilustración presenta la cabina de un moderno avión de combate (posiblemente, un *F-15 Strike Eagle*), desde el punto de vista del piloto. Delante del avión, y marcado en la rejilla de blancos, hay un enorme dragón. La audaz mezcla de tradición y tecnología es lo que hace este dibujo tan atrayente...

Maldita sea, se me acaba el espacio y no puedo hablar ni de los mapas, ni de los libros de arte, ni de las portadas de las novelas, ni de... Habrá que esperar a otra ocasión, si el tiempo y la autoridad no lo impiden. Hasta entonces...

—Francisco José Campos



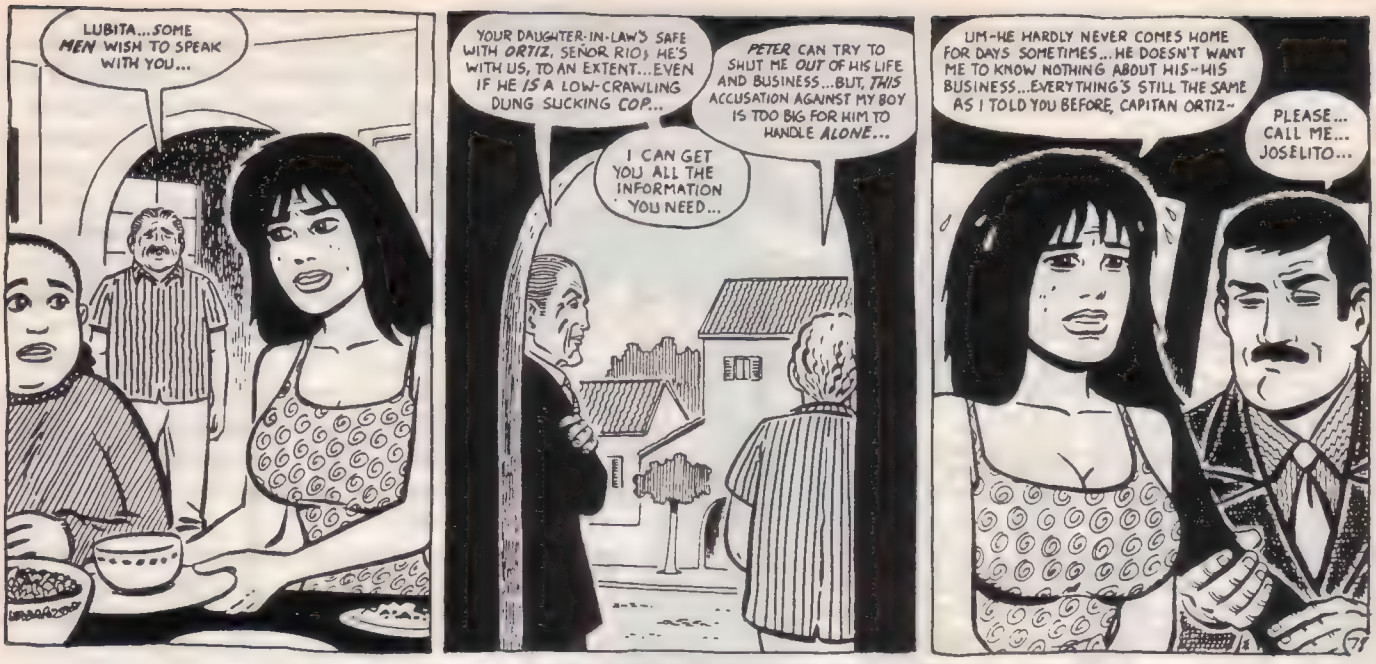
COMICS PARA GENTE AUTENTICA

El mundo de Jaime es el barrio de Los Angeles llamado Hoppers.

«Love and Rockets» celebra una década de creatividad mientras el mundo imaginario de Los Bros. Hernandez sigue creciendo.

Por HARLEY JEBENS

El mundo de Gilbert es un pueblo llamado Palomar.


LUBITA...SOME MEN WISH TO SPEAK WITH YOU...
YOUR DAUGHTER-IN-LAW'S SAFE WITH ORTIZ, SEÑOR RIO; HE'S WITH US, TO AN EXTENT...EVEN IF HE IS A LOW-CRAWLING DUNG SUCKING COP...
I CAN GET YOU ALL THE INFORMATION YOU NEED...
PETER CAN TRY TO SHUT ME OUT OF HIS LIFE AND BUSINESS...BUT, THIS ACCUSATION AGAINST MY BOY IS TOO BIG FOR HIM TO HANDLE ALONE...
UM-HE HARDLY NEVER COMES HOME FOR DAYS SOMETIMES...HE DOESN'T WANT ME TO KNOW NOTHING ABOUT HIS-HIS BUSINESS...EVERYTHING'S STILL THE SAME AS I TOLD YOU BEFORE, CAPITAN ORTIZ-
PLEASE... CALL ME... JOSELITO...

La etapa actual de Love and Rockets se centra en Luba y el «Poison River» que la trajo a Palomar.

Escuchen la música de los feroces grupos punk-trash que escapa por una ventana abierta y flota por el aire en una cálida noche de verano. Oigan las melodías del pop-chicle japonés de Shonen Knife que llegan del desierto. Ahí está Doyle Blackburn pasando junto al parque con la espalda encorvada y las manos en los bolsillos: viene del campamento de vagabundos que hay junto las vías del ferrocarril, y va a que le den un tazón de sopa en la beneficencia.

¿Ven esa casucha de allí, la del centro del bloque? Es la casa de Izzy Reuben. Izzy suele quejarse de que tiene el techo lleno de moscas, y los chicos del barrio están convencidos de que es una bruja.

Hablando de los chicos del barrio, allí va Elias Lincoln, probablemente rumbo a otra aventura con el Club de Cazadores de Horrores, Fantasmas, Borrachos, OVNIS y Brujas. Su madre Danita trabajaba como bailarina de topless en el Bumper's antes de que el local cerrara. Ahora está saliendo con Ray Domínguez, quien estuvo saliendo con Maggie, a la que nadie ha visto desde hace bastante tiempo.

«Maggie» es Maggie Chascarillo. Éste es el mundo de Maggie y de Esperanza Glass, el mundo de Hoppers, un barrio que se encuentra en las afueras de Los Angeles... un mundo creado por Jaime Hernández.

Al otro extremo de la habitación –pero a medio mundo de distancia–, está el reino de Gilbert Hernández. La existencia que ha creado sabe a polvo y babosas fritas, vibra con los sonidos eróticos de la salsa, suda bajo el calor tropical de Centroamérica y hierve con los secretos y las vidas sexuales de los residentes. Si entras en ella podrás viajar con una mujer misteriosa llamada Luba, ver cómo va subiendo de posición en la ciudad pasando de ser una simple bañadora a ser alcaldesa, cómo cría y educa a su prodigiosa progenie y acaba convirtiéndose en un símbolo de la mítica Madre Tierra. El mundo de Gilbert es testigo del crecimiento de sus residentes, sus vidas, sus traumas, sus amores, sus muertes y sus desengaños amorosos. (No sufran: la sopa especial para los desengaños amorosos que prepara Pipo alivia el dolor emocional.)

El pueblo de Gilbert se llama Palomar.

Palomar y Hoppers.

Las existencias de las personas que viven allí y las personas con las que entran en contacto se van contando en las

YOU'RE RIGHT...
YOU AIN'T LOOKING AT CHOPPED LIVER HERE, GIRLY GIRL...
I KNOW, I GUESS I JUST HAVE TO BE TOLD ONCE IN A WHILE...
WE AIN'T PLAYIN' TIDDLY WINKS HERE, Y'KNOW.
SO, PENNY INSISTS SHE WASN'T THE ONE WHO PLASTERED MY FACE ALL OVER THOSE CARTONS. I'M BEGINNING TO THINK IT WAS MY STUPID HEAD BROTHER...
UH HUH.
!?
HOPEY, THAT WAS MY BAG.
AND HERE'S MINE. WHAT THE HELL IS GOING ON HERE ANYWAY?

Lo que más le gusta de Maggie a su cocreador Jaime Hernández es que «no hay nada misterioso en ella», pero cree que Hopey es «mi mayor desafío».

El deterioro de una relación es el origen de la historia contada en «Love Rockets».

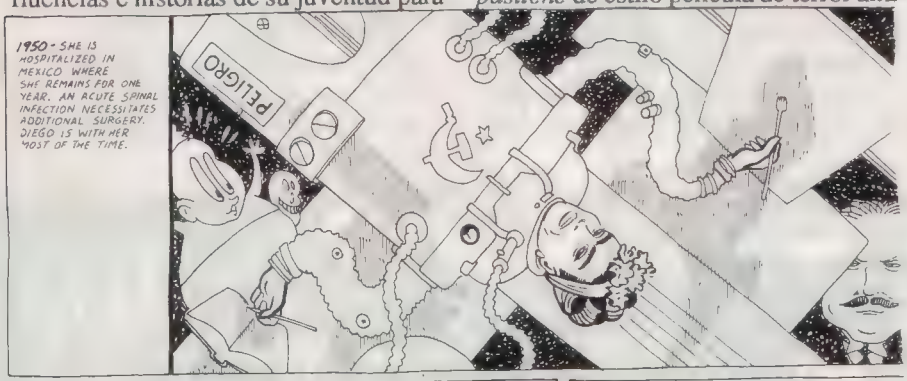
I BELIEVE IN LIFE... IN BABIES... I WANT... A BABY THE MOST OF EVERYTEENG IN DE WORLD...
HUH...YEAH...I GUESS KIDS ARE PRETTY COOL... I SURE HAVE PRETTY COOL MEMORIES OF, LIKE, UH, WHEN I COULD GET RIPPED ON JUST ONE BONG HIT...
SMOKE. DRINK. TAKE DRUGS.

Todas las ilustraciones de *Love and Rockets*: Gilbert y Jaime Hernández.

historias de las series «Heartbreak Soup» y «Los Locas» que aparecen en el cómic Love and Rock*ets*, publicado en España por Ediciones La Cúpula.

Gilbert y Jaime Hernández –nacidos en Oxnard, California, un pueblo que está al norte de Los Angeles–, empezaron a mezclar las influencias e historias de su juventud para incluirlas en su cómic hace ya diez años. Ahora los lectores pueden ver cómo los mundos gemelos de los Hernández cobran vida ante sus ojos. Esos mundos son tan complicados y reales como los que se encuentran en las páginas de cualquier novela, o incluso en las salas de estar de los vecinos de tu calle.

Love and Rockets empezó a publicarse en 1982, y por aquel entonces era un *pastiche* de estilo película de terror anti-


1950 - SHE IS HOSPITALIZED IN MEXICO WHERE SHE REMAINS FOR ONE YEAR. AN ACUTE SPINAL INFECTION NECESSITATES ADDITIONAL SURGERY. DIEGO IS WITH HER MOST OF THE TIME.
PELIGRO

1953 - SUPERVISED BY DIEGO, FRIDA HAS A ONE WOMAN SHOW AT THE LOLA ALVAREZ BRAVO GALERIA DE ARTE CONTEMPORANEO IN MEXICO CITY. IT IS FRIDA'S FIRST MAJOR SHOW IN HER NATIVE LAND. SHE IS IN SUCH A PHYSICAL STATE THAT SHE ARRIVES TO THE OPENING IN AN AMBULANCE AND IS PLACED ON HER FOUR-POSTER BED IN THE CENTER OF THE EXHIBIT. THE EVENT, WHICH CULMINATES IN A DRUNKEN FIESTA, IS A SUCCESS
ON JULY TWENTY-SEVENTH HER RIGHT LEG IS AMPUTATED AT THE KNEE.

Gilbert Hernández promete que podemos esperar «más historias experimentales», como esta historia biográfica sobre la pintora mexicana Frida Kahlo de *Flies on the Ceiling*.

gua, alarde de recursos profesionales y formalismo aplicado al cómic, con una considerable dosis de anarquía punk y desprecio a las tradiciones añadida al combinado. Maggie y Hopey aparecieron en ese primer número. Al principio el cómic era publicado de forma totalmente independiente, pero no tardó en ser adquirido por Fantagraphics, la editorial que sigue publicándolo actualmente en EE.UU. En esos primeros números Maggie era una mecánica que estaba a favor de la energía solar y recorría un mundo lleno de superhéroes y dinosaurios arreglando robots y naves espaciales.

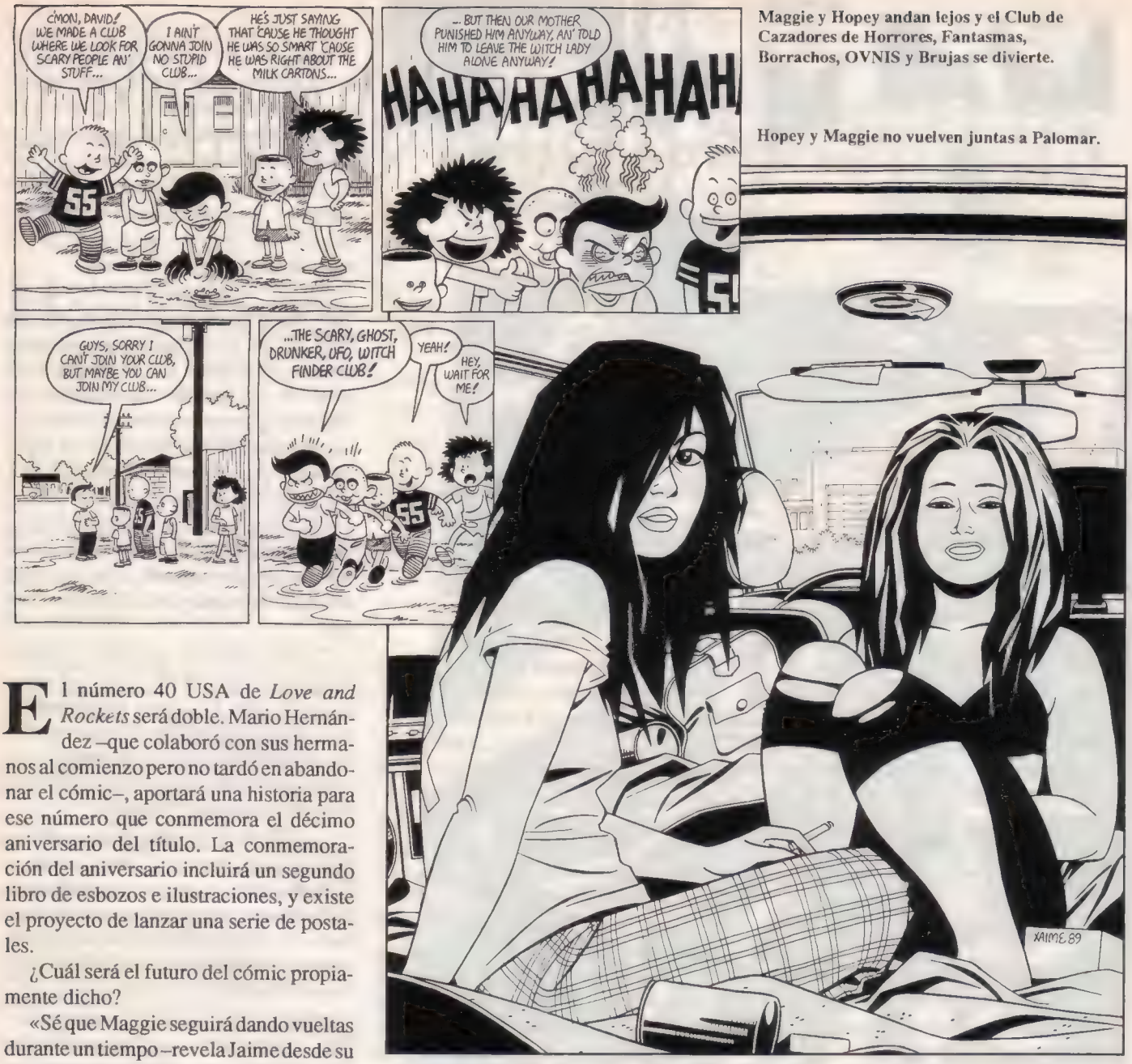
Pero los lectores de Jaime estaban más interesados en las vidas de sus algo punkies dos mejores amigos/amantes –la eternamente inocente Maggie y la emocionalmente explosiva Hopey–, que en las revoluciones de Zimbodia, adonde Maggie y su colega fueron enviadas para reparar el cohete Estilete de Saturno. Los elementos de cómic y ciencia ficción no tardaron en pasar a un segundo plano y las vidas de Maggie, Hopey y su círculo de amistades y conocidos se convirtieron en lo más importante.

La contribución de Gilbert a ese primer número fue una historia de ciencia ficción/amenaza monstruosa al estilo *Heavy Metal* donde el héroe tenía que perseguir a un malvado alienígena por medio mundo y nunca llegaba a tener un enfrentamiento definitivo con su némesis. Las historias de Palomar de Gilbert –que han sido comparadas con la obra del escritor colombiano Gabriel García Márquez–, empezaron en el número 3.

El comienzo de las historias de Palomar –su serie «Heartbreak Soup»–, permitió que Gilbert encontrara su propia voz y la popularidad de la serie empezó a crecer.

Hoy su circulación ronda los 20.000 ejemplares, una cifra muy alta para un cómic alternativo en blanco y negro destinado a los adultos y publicado esporádicamente (aunque Gilbert y Jaime han prometido una mayor regularidad en el futuro).

La tira se ha hecho famosa por mostrar relaciones interraciales y estilos de vida alternativos, y ya ha sobrevivido a la inmensa mayoría de sus contemporáneas surgidas durante la gran explosión alternativa de comienzos de los años 80. Eso es un tributo al estilo y la originalidad de este cómic.


CÍMON, DAVID! WE MADE A CLUB WHERE WE LOOK FOR SCARY PEOPLE AN' STUFF...
I AIN'T GONNA JOIN NO STUPID CLUB...
HE'S JUST SAYING THAT 'CAUSE HE THOUGHT HE WAS SO SMART 'CAUSE HE WAS RIGHT ABOUT THE MILK CARTONS...
...BUT THEN OUR MOTHER PUNISHED HIM ANYWAY, AN' TOLD HIM TO LEAVE THE WITCH LADY ALONE ANYWAY!
HAHAHAHAHAH
GUYS, SORRY I CAN'T JOIN YOUR CLUB, BUT MAYBE YOU CAN JOIN MY CLUB...
...THE SCARY, GHOST, DRUNKER, UFO, WITCH FINDER CLUB!
YEAH!
HEY, WAIT FOR ME!
XAIME 89

Maggie y Hopey andan lejos y el Club de Cazadores de Horrores, Fantasmas, Borrachos, OVNIS y Brujas se divierte.

Hopey y Maggie no vuelven juntas a Palomar.

Todos los personajes e ilustraciones de Love and Rockets: Copyright 1991, 1992 Gilbert y Jaime Hernández/Cortesía de Fantagraphics

El número 40 USA de *Love and Rockets* será doble. Mario Hernández –que colaboró con sus hermanos al comienzo pero no tardó en abandonar el cómic–, aportará una historia para ese número que conmemora el décimo aniversario del título. La conmemoración del aniversario incluirá un segundo libro de esbozos e ilustraciones, y existe el proyecto de lanzar una serie de postales.

¿Cuál será el futuro del cómic propiamente dicho?

«Sé que Maggie seguirá dando vueltas durante un tiempo –revela Jaime desde su casa de Oxnard (se está preparando para mudarse a Los Angeles)–. Hará una parada en Texas, donde vive su padre, y quizá la mantenga allí durante unos cuantos números o puede que se quede allí para siempre. Nunca estoy seguro de lo que voy a hacer. Ese cambio de domicilio me permitirá tratar otro ambiente e introducir toda una gama de personajes nuevos.

»Voy a seguir la trayectoria de Maggie. Tiene veintitantos años y ya no puede seguir jugando a ser una adolescente irresponsable. Será una experiencia de maduración pero, naturalmente, los personajes nunca llegan a crecer del todo.»

Jaime nos explica que siempre planea las historias con tres o cuatro números de adelanto.

«Nunca me cansaré de ese personaje –afirma–. Sería capaz de pasarme toda la vida trabajando con él. Puedo eliminar otros personajes, pero no sé por qué razón Maggie siempre me interesa, quizá porque es uno de los poquísimos personajes que no tienen secretos para mí. Lo sé todo sobre ella. En Maggie no hay nada misterioso, nada oculto. Lo que ves es lo que hay.

»Hopey es uno de esos personajes que me resultan misteriosos porque he conocido a personas así en la vida real. Hace poco que la conozco, y aún no sé qué le ocurre a esa clase de personas o cómo conseguir que sigan resultando interesantes. Hay gente que decide dejar de vivir y se conforma con ir tirando de un día para otro. Pero conseguir que Hopey siga siendo interesante me resulta realmente difícil... Lo suyo es el vivir deprisa y morir joven. Vive para aprovechar el momento, y no tiene futuro. No quiero eliminarla pero, al mismo tiempo, no quiero utilizar el truco de mantenerla eternamente joven porque entonces dejaría de ser real.

»Es mi mayor desafío. Es uno de los personajes favoritos del público, y creo que le debo a mis lectores el hacerla aparecer de vez en cuando.»

¿Y Ray?

«Le he prestado muchas ideas y opiniones mías. Es un personaje que puede durar eternamente sin hacer nada. Puede tener un empleo aburrido y no hacer nada digno de mención, pero lo que ocurre a su alrededor sigue siendo interesante. Me recuerda a mi vida. No soy la persona más interesante del mundo, pero puedo contar

De momento Jaime no tiene ningún plan para personajes de *Love and Rockets* como Doyle, pero «mientras sigan vivos, pueden volver».

unas cuantas historias.» Jaime alberga la esperanza de que podrá ir siguiendo las vidas de Danita y su hijo Elías , a medida que vaya creciendo en Hoppers. En cuanto al futuro de Doyle o Izzy aún no hay planes concretos, pero Jaime añade que «mientras sigan vivos pueden volver».

Los elementos autobiográficos son una parte básica de Love and Rockets.

«Nunca quise ponerme autobiográfico al cien por cien –observa Jaime–, porque sé que, por muy sincero y fiel a la realidad que intente ser, siempre habrá alguien que vea las cosas bajo un prisma diferente. La única forma de no mentir que conozco es expresar todo eso a través de mis personajes, aunque en los últimos tiempos he empezado a abandonar un poco ese enfoque. Quiero volver a Hoppers. Quiero volver al barrio en el que crecí.»

Lo irónico es que Gilbert parece decidido a ir dejando atrás la clase de historias por la que es conocida actualmente, aunque aún no esté dispuesto a abandonarlas del todo.

«Voy a hacer más mezclas, tal y como ya habíamos hecho en los primeros números de *Love and Rockets*. Estoy decidido a ofrecer más historias experimentales.

»Las series que hago ahora giran básicamente en torno a personajes de esa aldea sudamericana, y he trabajado con ellos durante mucho tiempo. No voy a abandonarlos, pero las nuevas historias serán más cortas y voy a experimentar más con estilos distintos tanto en el dibujo como en los guiones. Quiero conseguir algo similar a la revista *Raw*. Recordará al típico libro-antología, pero todas las historias serán del mismo dibujante.»

Esos experimentos no carecen de precedentes. La última recopilación de *Love and Rockets* publicada por Fantagraphics, *Flies on the Ceiling*, incluye una tira biográfica de Gilbert sobre la pintora mexicana Frida Kahlo que mezcla varios estilos de dibujo distintos. Esa misma recopilación incluye «un cuento popular» que es «volver a contar una fábula clásica disfrazándola un poco». Gilbert afirma que hará más cosas parecidas y que las hará con más frecuencia en vez de una vez cada dos años.

Gilbert Hernández también está planeando algunas historias con los personajes de Palomar y personajes relacionados con ellos. «Probablemente haré historias sobre la madre de Luba y sus mediohermanas. Ya han aparecido en el cómic, pero la inmensa mayoría de los lectores no lo sabe. –Gilbert ya tiene en su haber un cómic de fantasía/sexo para adultos titulado *Birdland* que fue publicado en la colección Eros de Fantagraphics.– Lo hice porque me pareció que sería divertido y mientras trabajaba en él inventé unos cuantos personajes relacionados con Luba que me encantaría utilizar. La madre de Luba aparecía en algunos momentos de la historia contada en *Birdland*, y cuando su madre la abandonó Luba se fue a los Estados Unidos y creó una familia. Estoy decidido a hacer algo con esos personajes.

»Por ejemplo, está Gorgo, que trabaja de matón para unos gángsters. Es del tipo mutante-enorme, aunque odio utilizar la palabra mutante. Quizás haya nuevas historias en las que Gorgo trabaje para distintas organizaciones criminales, por la única razón de que me apetece hacer algo loco, salvaje y violento... algo como lo que está haciendo Frank Miller en «Sin City». Quiero crear algo donde la violencia resulte tan exagerada que no te la puedas tomar en serio.

»Quiero ir lo más lejos posible en el mayor número de direcciones que pueda abarcar, porque tengo la sensación de que la reputación que me he labrado con *Love and Rockets* es bastante sólida, y ahora me siento libre de hacer lo que desee. El título no depende sólo de mí y mi hermano seguirá haciendo lo que más le apetezca, tal y como ha hecho hasta ahora. Creo que los lectores no quedarán decepcionados, y eso me deja libertad de hacer lo que más me guste en cada momento.

Otros personajes de Palomar para los que Gilbert ya ha planeado historias son Pipo, quien trasladará su negocio de prendas deportivas a Los Angeles, se hará rica de repente y pasará por una etapa de grave confusión personal. La riqueza instantánea llegará tan de sopetón que Pipo no sabrá cómo enfrentarse a esa nueva situación. Guadalupe, la segunda hija de Luba, también partirá hacia los Estados Unidos aprovechando un intercambio de estudiantes y se trasladará allí acompañada por su hermana Marcela.

De momento los proyectos de llevar *Love and Rockets* al cine no se han materializado, pero Los Bros. Hernández siguen siendo optimistas al respecto y no han perdido la esperanza de ver sus creaciones en la pantalla. Pero Los Bros. no piensan abandonar el cómic.

«El cómic te permite crear todo un mundo a un coste muy bajo –anuncia Gilbert–, pero si tienes el talento suficiente puedes obtener unos resultados tan buenos como los de cualquier novelista o pintor. Es una forma de contar una historia que el mundo exterior, el mundo que nunca lee cómics, jamás ha experimentado. Creo que para esas personas un buen cómic puede llegar a ser una auténtica revelación.»

«Los cómics son, que yo sepa, el único sitio donde puedes contar una historia con palabras e imágenes sin tener que gastar montañas de dinero –afirma Jaime–. Puedo contar una historia increíblemente épica y espectacular sin necesidad de conseguir sesenta millones de dólares antes. Siempre he adorado los cómics, y sigo estando enamorado de este medio. Estamos adquiriendo más confianza en nosotros mismos como guionistas y dibujantes. Tengo la sensación de que estoy mejorando.»

«Intentamos no insultar la inteligencia de los lectores –asegura Jaime Hernández–. Nos gustaría que aquellos que no conocen la serie, le dieran una oportunidad y la lean.» CS

Dibujando muertos vivientes

Por PETER QUINONES

Hace unos años, Kelley Jones estaba a punto de abandonar el cómic. Había empezado como entintador en Marvel, fue subiendo por el escalafón hasta convertirse en ilustrador de varios títulos y acabó sintiendo el deseo de tomarse un descanso y apartarse del mundo del cómic durante una temporada... y un muerto revivió su carrera.

«La serie Deadman llegó en un momento en el que estaba dispuesto a abandonar los cómics durante un año como mínimo, si no para siempre –recuerda Jones–. Pero el guión de Mike Baron me gustó mucho: quería ilustrarlo, y dada la forma en que Mike enfocaba los guiones me pareció que Deadman no iba a ser muy corpulento. Pensé que tomarse el nombre del personaje de una forma literal –al igual que hicieron con la Cosa del Pantano–, podía hacer que resultase mucho más interesante.

»Después pensé que cuando usaba sus poderes no le veías, así que intenté librarme de esa débil aureola que le envolvía porque era como avisar de lo que iba a ocurrir, y conseguí salirme con la mía. Tenía muchas ganas de hacerle lo más horrendo posible: quería mostrar cómo se metía en los cuerpos y que todo resultara bastante horrible. Y, para bien o para mal, la cosa funcionó. Si consigo que el personaje resulte visualmente interesante, he cumplido con mi cometido.»

Abandonar los cómics de superhéroes y adentrarse en el reino del terror permitió que Jones encontrara la libertad que necesitaba para experimentar.

«Después llegó Sandman –sigue explicando Jones–, y era un personaje del mismo estilo. Los guiones [de Neil Gaiman] son brillantes, pero Sandman siempre está meditabundo y melancólico y eso puede hacer que tu trabajo de dibujante acabe siendo repetitivo y aburrido; así que decidí inventarme esa capa que siempre está ondulando y moviéndose, y que tiene montones de pliegues. Sandman hace muy pocas de esas cosas estereotipadas típicas de los cómics, y hay que esforzarse mucho para conseguir que no pierda el atractivo visual. Si quieres mantener el ritmo, tienes que utilizar todos tus recursos como dibujante. Es un personaje muy difícil de dibujar. Tienes que conseguir que Sandman resulte creíble, y el que su mundo resulte creíble es igual de importante o más. Tanto si está en él como si no debe causar la sensación de que es el mundo de Sandman.

Los horrores le fascinan, y Kelley Jones intenta conseguir que todo resulte creíble.

Todas las ilustraciones de Deadman, Batman y *Lluvia Roja* así como los personajes: Marca registrada y Copyright 1990, 1991 DC Comics

Jones empezó a ser conocido gracias a la miniserie Deadman.

No puedes usar los estereotipos de los superhéroes; tienes que pensar en términos de la psicología del terror.» Jones ya llevaba algún tiempo dándole vueltas a ese enfoque, pero nunca había tenido la posibilidad de utilizarlo. Se fijó en algunas modas recientes del cómic que bordeaban el terror, y empezó a jugar con su estilo. Cuando consiguió pensar de esa forma siguió su natural –o, mejor dicho, antinatural–, inclinación hacia lo extraño.

«Hace cinco o seis años no había nadie que se tomara el terror en serio, con la excepciones de Steve Bissette y John Totleben, y en aquellos momentos ni tan siquiera ellos estaban haciendo gran cosa. Me pareció que era un mercado con posibilidades, y que nadie sentía el más mínimo interés artístico hacia él. Bueno, yo siempre había querido trabajar el terror. Todo el mundo se dedicaba a los mutantes o los superhéroes, cosa que entiendo porque es donde se puede ganar más dinero; pero yo siempre había estado convencido de que si podía demostrar que era capaz de hacer algo bueno con el terror existían muchas posibilidades que se podían explotar. Había un montón de personajes y títulos esperando ser dibujados y nadie quería explotar ese filón. Muchos guionistas se han labrado sus reputaciones actuales con el terror, pero aparte de mí no recuerdo a ningún otro dibujante que se haya hecho famoso gracias a esos títulos «raros», lo cual me encanta aunque no me limite al terror. Puedo dedicarme a la ciencia ficción y los superhéroes, pero creo que sigue habiendo una falta de atención al terror.»

Aparte de darse cuenta de esas tendencias Jones empezó a estudiar los mecanismos psicológicos del terror. Se convirtió en un estudioso de todo lo relacionado con el género, desde el Nosferatu de F. W. Murnau, el primer clásico del cine de vampiros, hasta los relatos de Edgar Allan Poe y las películas de la Hammer, desde el terror clásico contenido en la obra de Berni Wrightson hasta las novelas de Stephen King y todo lo que hay entre ambos extremos. Y Jones aplicó esas lecciones a las series menos orientadas hacia la acción en las que estaba trabajando. «En los títulos más psicológicos tienes que pensar en términos de iluminación y formas de narrar sin limitarse a un mero enfoque A-B-C, y creo que siempre es aconsejable concentrarse en una imagen inquietante que simbolice lo que está ocurriendo; o utilizar la iluminación y la atmósfera para ir creando un estado anímico», explica Jones.

Las teorías que estaba desarrollando no se convirtieron en un todo coherente hasta su próximo proyecto.

«Cuando tuve que enfrentarme a *ALIENS: Hive* decidí que por fin podía utilizar algunas de las cosas en las que había estado pensando, y todo guardaba relación con Deadman porque ese personaje fue el que me hizo interesarme por esos temas y dio la casualidad de que Barbara Kesel [la editora de publicaciones] estuviera detrás de los dos proyectos. Dark Horse fichó a Barbara y ella se puso en contacto conmigo. Tenía un guión escrito por Jerry Prosser y estaba pensando en Matt Wagner para que lo ilustrase, pero Matt tenía otros compromisos. Barbara me preguntó si me interesaba el proyecto. Tuve que pensarlo a fondo, porque el trabajo que me ofrecía consistía en dibujar y entintar

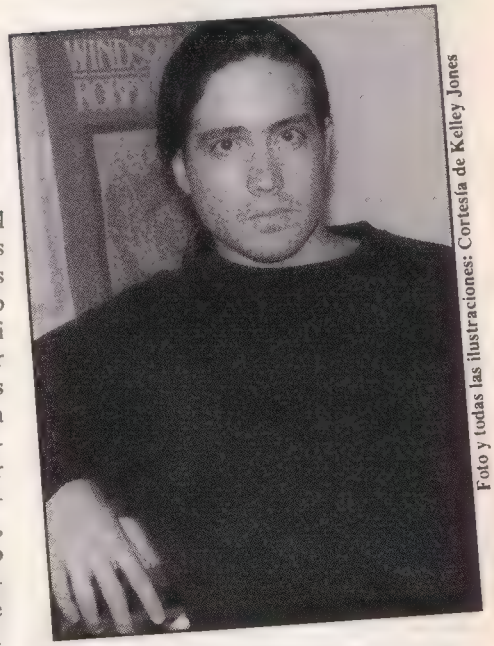
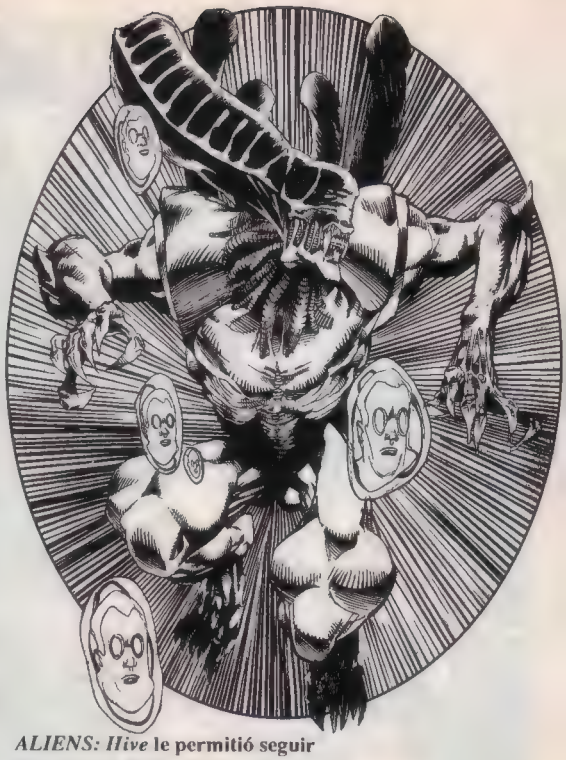


Foto y todas las ilustraciones: Cortesía de Kelley Jones

Kelley Jones no sabe si su obra ha influido en otros dibujantes. «Lo básico de mi estilo es pensar mucho las cosas, y eso no se ve en el papel.»

cuatro números. Por aquel entonces estaba terminando *Sandman* y no tardaría en tener que ocuparme de *Batman*, así que no estaba muy seguro de si podría hacerlo. Barbara me envió el guión, y me pareció maravilloso. Era una de esas historias en las que cuando te faltan cinco páginas para el final no tienes ni idea de cómo acabará todo; y siempre he creído que ésa es la mejor clase de historia posible. Aparte de eso, no se limitaba al típico desfile de monstruos. Me recordó a la primera película de la serie, que me había causado un considerable trauma personal cuando la vi en 1979. No la he visto muchas veces... ¡porque funciona demasiado bien! Llamé a Barbara y ella fijó una fecha de entrega... que no conseguí cumplir, por cierto.

»Pero el atractivo de la historia y las cuestiones que formulaba giraban en torno a los personajes y sus motivaciones. Lo que prevalece en la historia no son los Aliens, sino las personas. Da la casualidad de que los Aliens viven en ese mundo, nada más. Otra cosa que me gustaba era que no trataba de Ripley o de alguien a quien conociéramos, sino de una joven, un hombre mayor y su relación; y eso es puro cómic no-tradicional. Otro aspecto interesante era que sólo había tres personas –bueno, dos seres humanos y un perro–, por lo que sabías que el número de cadáveres no iba a ser muy elevado y eso te obligaba a desarrollar lo más posible todos los aspectos de la situación. Cada viñeta debía producir la impresión de que una de esas criaturas podía aparecer de repente... aunque no lo hiciera. Eso fue un gran desafío para mí, y entonces comprendí que todas esas cosas de las que he estado hablando, todas esas técnicas narrativas que había comentado con directores de publicación, guionistas y dibujantes y a las que nadie prestaba atención podían ser utilizadas allí. Podía demostrar que tenía razón. Naturalmente, son los lectores quienes deben decidir si lo he conseguido o no...»



***ALIENS: Hive* le permitió seguir desarrollando sus técnicas narrativas basadas en «la psicología del horror».**

La afición a las imágenes inquietantes de Jones queda clara en el portafolio suyo que está a punto de publicarse.

Todas las ilustraciones: Kelley Jones

Ahora Jones es más consciente de su enfoque y su técnica y aunque está claro que ha evolucionado hasta conseguir un estilo propio e inimitable está dispuesto a admitir sus muchas influencias. Por ejemplo, Jones considera que Berni Wrightson es uno de los grandes maestros del cómic, y poder dibujar *La Cosa del Pantano* con el estilo de Wrightson le permitió convertir en realidad uno de sus sueños de siempre.

«Tenía que hacerlo. Sabía que no querían que lo hiciera así, pero tenía que hacerlo, y creo que los números fueron bastante bien acogidos. Pero tenía que enterrar ese fantasma... tenía que enfrentarme por lo menos a un título de Wrightson. Puedes explicar lo que ha significado una influencia para ti, pero mostrarlo, bueno, me parecía que eso era muy importante.»

Otras influencias del cómic y de otros medios incluyen a los dibujantes Mike Ploog y Paul Gulacy; todos los expresionistas alemanes, Caravaggio, Kokoschka, Klimt y otros; y Jones también se ha sentido influido por fotógrafos como Joel Peter Witken.

A Jones no le importa reconocer sus influencias, pero cree que de momento aún no ha hecho nada lo bastante importante como para que otros dibujantes se estén fijando en su estilo, y eso a pesar de que ya lleva una década trabajando.

«No sé si he influido en alguien. Mi obra aún no es muy abundante y aparte de eso creo que lo básico de mi estilo es pensar mucho las cosas, y eso no se ve en el papel.

Ilustrar el relato «Shattered Like a Glass Goblin» de Harlan Ellison para Millennium fue una oferta que Jones no pudo rechazar.

Si tuviera que enseñar cómo dibujar cómics prescindiría todo lo posible de las instrucciones tipo «Aquí tienes un lápiz del número 2, necesitas tal clase de papel, etcétera." Estoy mucho más interesado en cómo desarrollas tu mente y tu imaginación. Siempre puedes encontrar a cien artesanos mejores, pero hay muy pocas personas que posean la clase de imaginación capaz de dejar su sello en una obra. No quiero que alguien critique lo que hago diciendo que esto no funciona o que aquello está mal. Mi modelo a la hora de dibujar es la vida, y en la vida hay cosas que no funcionan o que están mal. Lo que más me interesa es la atmósfera y crear un mundo creíble, y me considero un artista tradicional con la única diferencia de que no me gusta imponerme límites. Si quiero dibujar terror y obtener algo que valga la pena, he de trabajar de una forma distinta a cuando estoy dibujando superhéroes pero, a pesar de eso, si me dan la clase adecuada de superhéroe puedo conseguir algo bueno.»

Uno de los grandes éxitos del año pasado fue la novela gráfica *Batman: Lluvia Roja*. Jones siempre había querido dibujar a Batman, pero no estaba muy seguro de si podría trabajar con toda la libertad que le habían prometido. Aun así, un proyecto Drácula/Batman era una combinación tan perfecta que no podía dejarla escapar. «En cuanto me enteré de que era un proyecto «Otros Mundos», pensé que podría cambiar algunos de los elementos del mundo de Batman que no me gustaban, como el Batmóvil. Me gusta que sea pequeño y redondeado, como un coche de carreras de los años 30; y en cuanto a la Batcueva, prefiero que sea más parecida a una caverna y que tenga montones de columnas enormes. Siempre me la había imaginado así, y descubrí que Doug Moench compartía mis ideas. Cuando recibí el guión, enseguida me di cuenta de que había una historia que encantaría a los fans de Batman, y vi que también había otros elementos que me atraían.

Para Jones, «el terror debe girar alrededor de los personajes y sus motivaciones».

El dibujante de los Muertos Vivientes promete que *Lluvia Roja* no tardará en tener una secuela.

»Batman es un auténtico personaje de terror... no es un superhéroe. Si tiene que golpear a alguien, eso indica que no está haciendo bien su trabajo. Yo le veo como un personaje puramente intimidatorio, y así le dibujé. Me parecía una gran historia de «Otros Mundos», pero *Lluvia Roja* tenía el problema de que iba a venderse a un precio bastante caro así que me esforcé al máximo para que nadie pudiera sentirse estafado. Cada vez que Batman hacía algo, tenía que procurar que resultara lo suficientemente espectacular.»

La relación de Jones con el Batman de «Otros Mundos» aún no ha terminado, pero antes de que vuelva a dibujar la historia del Batman vampiro hay otro proyecto del Caballero Oscuro esperándole.

«Es otro Batman de Elseworlds, y se titulará *Joker: The Wild*. No puedo decir gran cosa sobre él, aparte de que Batman es una especie de fuerza elemental y el Joker se parece bastante a un hechicero. Se desarrolla en un mundo donde la tecnología y la magia colaboran entre sí. Después de eso haremos la secuela de *Lluvia Roja*, pero intentaremos que no sea necesario haber leído antes *Lluvia Roja* para poder disfrutarla.»

EL AÑO DEL DRAGON

Todas las ilustraciones de *Savage Dragon*: Erik Larsen/Cortesía de Image Comics

Erik Larsen no está muy seguro de quién –o qué–, es su último héroe.

Por PAT JANKIEWICZ

Es un cruce entre Arnold Schwarzenegger y la Criatura de la Laguna Negra, y puede aspirar al título de ser el no-humano con mal genio más grande que ha conocido Chicago desde que la vaca de la señora O'Leary tiró una lámpara sobre la paja del establo de una coz cuando la estaban ordeñando y provocó el Gran Incendio. Es el Dragón, el ultimísimo héroe de Image Comics, y ha sido creado por Erik Larsen.

Larsen, el versátil guionista/dibujante de *Spider-Man*, se muestra poco concreto vago acerca de quién o qué es el Dragón.

«No habrá ninguna gran-escena-del-origen y apenas digo nada sobre su pasado –promete Larsen–. Sufre de amnesia, y los bomberos le han encontrado desnudo en un solar en el centro de Chicago donde habían ido a apagar un incendio. Recobra el conocimiento en el hospital y es interrogado por la Policía, pero no tiene ni idea de quién es o de dónde ha venido. Parte de la historia será el intento de averiguarlo, pero no tiene por qué terminar con una respuesta clara.»

En cuanto a si el Dragón nació así...

«¡Eso es parte del misterio! –responde Larsen–. Le hacen varias pruebas, pero ni tan siquiera los médicos están seguros. No cabe duda de que es bastante humano, desde luego... En su mundo hay mutantes, personas que han sido transformadas. Ese mundo está habitado por la misma clase de criaturas que los universos Marvel y DC. No saben quién es o qué diablos han de hacer con él.»

Cuando se le interroga sobre la concepción de su personaje, el dibujante demuestra que él no sufre de amnesia.

«El Dragón fue creado cuando yo estaba en cuarto curso, y desde entonces su físico ha cambiado un poquito. Empezó siendo una combinación del Capitán Marvel, Batman y Speed Racer –admite Larsen–. ¡Tenía la capa del Capitán Marvel, una máscara estilo Batman y conducía el coche de Speed Racer! Llevaba pantalones pata-de-elefante... ¡muy años 70! Todos los héroes tenían que llevar pantalones pata-de-elefante y lucir patillas. Estaban de moda.»

El Dragón ha sido revisado y reconcebido, y ahora forma parte de la línea de títulos Image. Larsen ha optado por situar a su héroe en una ciudad real, Chicago, en vez de optar por una urbe imaginaria como Metrópolis o Central City.

«Escogí Chicago porque otros dibujantes de Image estaban utilizando Nueva York. Chicago está empeorando por momentos. Se ha transformado en un infierno, una verdadera zona de guerra llena de tipos duros y mutantes que se convierten en líderes de bandas callejeras y demás basura urbana. Están empezando a controlar la ciudad.»

El Dragón no será el primer héroe de la Ciudad del Viento. «Chicago ya ha tenido algunos superhéroes. Un "tipo patriótico" llamado SuperPatriot perdió los dos brazos y acabó parapléjico en un hospital. Sus días de lucha han terminado. Mighty Man, el otro, es un tipo estilo "Shazam/Capitán Marvel" con algunas peculiaridades realmente extrañas. Es una especie de Billy Batson ya adulto, y lleva ejerciendo desde los años 40. Una mañana sale a la calle con su personalidad de Billy Batson y le acuchillan. Mighty Man sólo existe si Billy Batson está vivo, y el pobre está agonizando. Los dos han quedado fuera de juego, y

la Policía decide recurrir al Dragón. "¡Ayúdanos! ¡Te encontramos, te buscamos un empleo, te dimos estudios, tienes que ayudarnos!" "¡Por supuesto!", responde él...

Le proporcionan el adiestramiento básico y le preparan para ser lo que quieren que sea... un equipo especial antidisturbios de un solo hombre. Es un miembro legitimado del departamento policial, así que cuando esté en la comisaría esperando el momento de entrar en acción habrá algunos momentos estilo *Hill Street Blues (Canción triste de Hill Street)*. Es su trabajo: el Dragón no es ningún justiciero urbano.

»Eso me permite ser original, cosa que quería conseguir desde hace tiempo, ¡y facilita muchísimo el meterle en peleas a puñetazos! Uno de los estereotipos más ridículos de los cómics es que tu héroe vaya volando o saltando de un rascacielos a otro y de repente diga: "¡Vaya, ahí están cometiendo un crimen!" Si yo me tropezara con tantos crímenes empezaría a preocuparme y me preguntaría si me pasaba algo raro. Que estos crímenes ocurran en los cómics es una coincidencia muy improbable. Si pensamos que ha habido algo así como 450 historias de Spider-Man resulta increíble que se haya tropezado con tantos crímenes.»

El reparto de secundarios será bastante amplio.

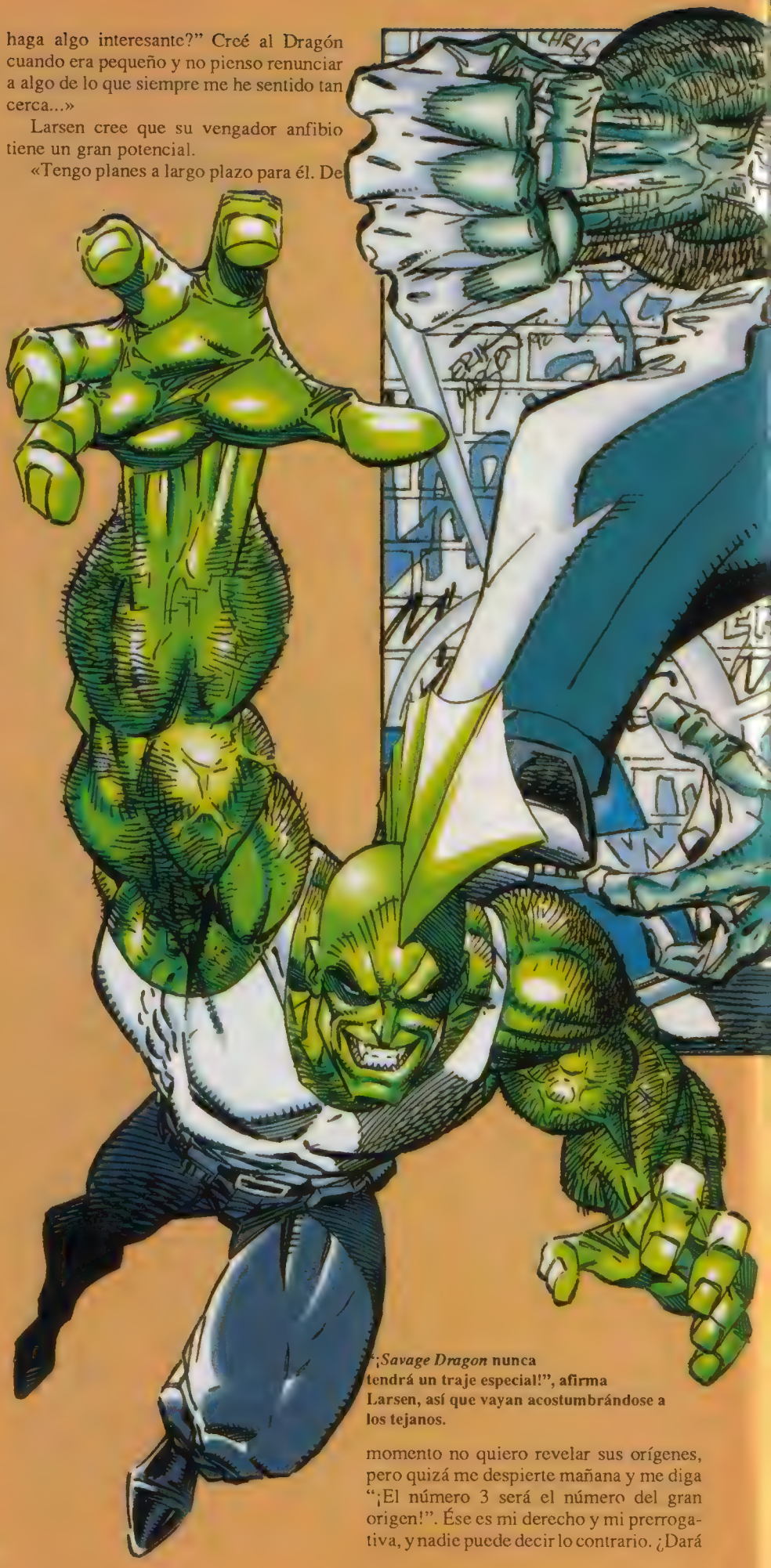
«Dejando aparte a Mighty Man y SuperPatriot hay algunos policías de la comisaría y una chica que tiene debilidad por nuestro hombretón verde. Aún no estoy muy seguro de hasta dónde llegará la cosa –añade Larsen, riendo–, pero supongo que algo tendrá que ocurrir, ¿no? Uno de los tipos de la comisaría es la vieja identidad secreta de los cómics del Dragón que dibujé cuando era pequeño. William Johnson se convertía en el Dragón, pero ahora es un personaje independiente.»

Larsen escogió hacer *The Savage Dragon* (el título sirve para diferenciarlo de la revista de juegos de TSR) para Image en vez de para alguno de los grandes del cómic porque "si hiciese *The Dragon* para la Marvel y decidieran que no les gustaba podrían despedirme en el número 2 y sustituirme por otro dibujante, y entonces dejaría de ser mi personaje. Tan pronto como hiciera el primer número para ellos, el personaje pasaría a ser de su propiedad, y cualquier decisión concerniente al personaje sería tomada por ellos, no por mí.

»*Spider-Man* me encantaba, pero aun así había muchas limitaciones. Por ejemplo, no podía hacer que Peter Parker y Mary Jane se divorciaran, no podía hacer que ella dejara su empleo o quedase embarazada... Hay tantas cosas que no puedes hacer que acabas preguntándote: "¿Puedo hacer algo con los personajes secundarios? ¿Puedo inventarme un personaje que aparezca de repente, cree algunos problemas y haga algo interesante?" Creé al Dragón cuando era pequeño y no pienso renunciar a algo de lo que siempre me he sentido tan cerca...»

Larsen cree que su vengador anfibio tiene un gran potencial.

«Tengo planes a largo plazo para él. De momento no quiero revelar sus orígenes, pero quizá me despierte mañana y me diga "¡El número 3 será el número del gran origen!". Ése es mi derecho y mi prerrogativa, y nadie puede decir lo contrario. ¿Dará



¡*Savage Dragon* nunca tendrá un traje especial!", afirma Larsen, así que vayan acostumbrándose a los tejanos.

Puede que sea un "miembro legitimado de la fuerza policial" según dice Larsen, pero parece estar dispuesto a ser más tolerante con unos delitos que con otros. Fíjense en las pintadas...

pie a nuevas y mejores historias? –se pregunta él mismo–. Me gustaría pensar que sí, y aunque no sea así por lo menos se mantendrá una coherencia básica.

»En Marvel, si utilizo al Motorista Fantasma en mi *Spider-Man*: Howard Mackie no ve nada de cuanto yo hago hasta que no haya sido publicado –observa Larsen–. No puede hacerse una idea previa de lo que dirá el Motorista Fantasma en mi historia. Eso significa que, aunque Howard creó al nuevo Motorista Fantasma, no tiene ningún control sobre él. En este universo, si alguien más utiliza al Dragón, yo soy el

***Savage Dragon* emerge de entre los cascotes y se dispone a convertirse en la estrella del último lanzamiento de Image Comics.**

Todos los personajes e ilustraciones de *Savage Dragon*: Marca registrada y Copyright 1992 Erik Larsen

Hasta que su creador no tenga las ideas más claras, el origen de este héroe anfibio tendrá que seguir siendo un enigma.

tipo que está observando lo que hace y que puede decir "Creo que no diría esto o aquello" o "Creo que tendríamos que discutirlo un poco antes de que empieces a trabajar...".»

¿Hay posibilidades de que el Dragón interactúe con otros personajes de Image como Spawn o Youngblood?

«Desde luego –afirma el dibujante–. Habrá pequeños crossovers casi inmediatamente. Por ejemplo, es muy probable que utilice a uno de los personajes de Rob Liefeld en el número 3. Creo que tardaremos algún tiempo en hacer un *Secret Wars* donde aparezca todo el mundo. Me gustaría creer que todo va a ser tan fluido como en Marvel Comics. Todos somos amigos, y no hay problemas entre nosotros. Si quiero usar el personaje de Todd McFarlane, me limito a coger el teléfono, le pregunto si puedo usarlo, él me dice que de acuerdo y me hace alguna sugerencia. Escribo el guión, se lo envío, y Todd puede aprobarlo o hacer cambios. Estoy encantado de que todos esos personajes y mundos puedan existir al mismo tiempo.»

Al igual que McFarlane, Larsen optó por Image para tener "control creativo" sobre lo que hacía.

«Es lo que más me preocupa. Si alguien quiere una opción fílmica sobre mi personaje, supongo que puedo sacar algún dinero de eso, pero lo importante es que gozo de absoluta libertad creativa. Seguimos teniendo un mercado que percibimos como nuestro mercado y no vamos a hacer nada que pueda suponer el perderlo. Vendemos cómics a gente que quiere leer cómics de superhéroes, y en general esas personas son adolescentes; por lo que cuando hablo de "absoluta libertad creativa" no estoy diciendo que nos liemos la manta a la cabeza y hagamos lo que nos dé la gana, sino, sencillamente, que nuestros productos no están sometidos al Comics Code.»

Esto sugiere que el Dragón quizá sea tan salvaje como implica su título.

«Probablemente habrá algunas cosas que el Code jamás aprobaría –observa Larsen–. Generalmente hablando, el Code está totalmente en contra de las heridas de salida, y en algunos casos el Dragón andará "con pistola" porque es policía, aunque sea lo bastante fuerte para no necesitarla.

»Si lucha contra un supervillano, lo hará porque los policías no pueden dispararle. Quiero que su mundo sea realista. Una cosa que siempre me ha extrañado de Marvel Comics es la falta de realismo... Por ejemplo, llega Doc Ock; con que alguien le pegue un tiro ya no hace falta que volvamos a preocuparnos de él. Si existen villanos que no son a prueba de balas o que no pueden protegerse, un policía se los cargará exactamente tal y como haría en la vida real.»

El impacto a largo plazo de la línea Image en la industria del cómic aún está por ver.

«Tengo la esperanza de que se producirá una especie de goteo lento que acabará llegando a las grandes firmas y las volverá un poco más liberales. Me encantaría que dentro de cinco años alguien creara un Dragón o un Youngblood, fuese a Marvel y consiguiera que coexistiese con Spider-Man en el Universo Marvel, conservando los derechos de propiedad sobre el personaje. Hasta cierto punto, eso es algo que ya existe en DC: los creadores de *Ms. Tre* y *The Butcher* no han perdido los derechos sobre sus personajes. Hubo un momento en el que estuve en contacto con DC para discutir la posibilidad de hacer *Dragon* con ellos –revela–, pero el problema estaba en que habrían podido echarme cuando hubiesen querido. Si tengo una discusión con un editor en Marvel sobre la orientación del título y si esa discusión acaba dando como resultado que despidan a alguien, ese alguien nunca será el editor. –Larsen cuenta un incidente reciente que tuvo en Marvel.– En mi historia de los Seis Siniestros [Spider-Man números 18 al 23] quería hacer algo que no salió del todo bien. La idea original era que cada vez que Spider-Man se enfrenta a tipos como los Seis Siniestros actúa en solitario y acaba arreglándoselas para ganar. Yo quería que Spider-Man actuara en solitario, que le dieran una paliza terrible, que volviera a por ellos, que le dieran otra paliza terrible y que al final acabara pensando algo así como: "¡Estoy combatiendo a un equipo formado por mis peores enemigos! ¿Qué estoy haciendo? ¡Esto es una idiotez! ¡Tengo que formar mi propio equipo y darles su merecido!"

»Bueno, pues al final me dijeron que podía usar al Motorista Fantasma en las partes uno, cinco y seis, pero no en las demás. La idea original era que Spider-Man volvía a reunir a "Los Nuevos Cuatro Fantásticos" –Spider-Man, Hulk, Lobezno y el Motorista Fantasma–, pero resultó que no podía usar a Lobezno.

»Decidí usar un Lobezno robot. Al final de la penúltima parte Lobezno cambiaría de bando y haría picadillo a uno de los buenos. "¡Oh, mierda, está del otro lado!" Pero... volvieron a decir que no.»

Larsen acabó sorprendiendo a los fans de Spidey con la resurrección de Gog, a quien se había visto por última vez en el número 104 de *Amazing Spider-Man* (1971).

«Estuvo muy bien –dice, riendo–. Quería conservar el factor "¡Oh, mierda!" que actúa cuando pasas la última página y exclamas "¡Oh, mierda!". Algo así como: "¡Spider-Man está en apuros, pero la cosa empeora en la última página! ¡Es nada menos que Gog!"»

Durante su reciente etapa como guionista de *Spider-Man* Larsen inundó la serie de chistes internos y bromas privadas, como la de que Mary Jane le pregunte a Peter por qué su máscara de repente tiene "ojos grandes" como los del Gato Félix. «Fue una de esas frases que surgen de la nada –explica Larsen–, y no cabe duda de que es un guiño/homenaje a Toddy [McFarlane]. Aprecio mucho a Todd y soy tan fanático de los cómics como el que más. ¿Qué pasó con los ojos de Spidey? ¿Han cambiado realmente o todo es cosa del nuevo dibujante? Acabé decidiendo que habían cambiado. Y las telarañas, ¿son las mismas de siempre, son distintas o es que ahora las dibujan de otra forma?»

El *sayonara* de Larsen a Spidey llegó cuando «entinté una historia dibujada por Ron Frenz para el número 26, el 30 aniversario de Spider-Man. Cada título de Spider-Man tendrá un aniversario.» CS

VISIONES EN ONICE

Jerry Bingham aparca su creatividad en el «Garaje hermético» de Moebius.

Por KIM HOWARD JOHNSON

VISIONES DE ARZACH

Gracias a *Onyx Overlord* el dibujante Jerry Bingham ha podido satisfacer una vieja ambición. Está colaborando con uno de sus héroes del cómic en la nueva miniserie Epic de cuatro números, una continuación de *El garaje hermético*, el clásico de Moebius.

Onyx Overlord cuenta con ilustraciones de Bingham y el guión ha corrido a cargo de Randy y Jean-Marc Lofficier, quienes se han basado en un argumento de Moebius.

«La historia es puro Moebius –explica Bingham–. Se desarrolla en el Garaje Hermético, y hay un aparato que envía a nuestros héroes a universos alternativos. Todo empieza en un ambiente tradicional al estilo del *Garaje hermético* de Moebius. Intenté que los dibujos –los fondos, los edificios, los trajes–, fueran lo más fieles posible a lo que los lectores esperan de él.

»Después, los protagonistas llegan a una Tierra alternativa donde todo se encuentra del revés. La Primera Guerra Mundial se está librando en el desierto del suroeste de los Estados Unidos. Es como si la Guerra de Secesión no hubiese terminado nunca, y ahora están luchando con los mexicanos.

»Hay un poquito de todo. Habrá trajes de tres o cuatro períodos distintos, y el teniente Blueberry hace una breve aparición. Después, la historia salta a otro ambiente, y luego a otro.»

La historia gira alrededor de Finnegar, una dura detective de Armjourth (una de las ciudades más grandes del Segundo Nivel del Garaje).

«Es una mujer, pero resulta un poquito andrógina. Quise que recordara un poco a Sam Spade, así que le afeité la cabeza, le di músculos y una cicatriz a lo largo de una mejilla», dice Bingham, riendo.

Lark Dalxtrey es la otra estrella de *Onyx Overlord*. Dalxtrey es el pulcro y estirado oficial de la nave del Mayor Grubert, al que conocimos en la serie original de *El garaje hermético*.

«Yo creé a Finnegar y Moebius creó a Dalxtrey –explica Bingham–. El Mayor Grubert es la fuerza oculta que se encuentra detrás de todo lo que ocurre.»

Armjourth es atacada por el malvado Famechon Plikan, quien quiere apoderarse del Garaje Hermético. Finnegar y Dalxtrey se oponen a sus planes y viajan primero a Azartierra –donde la guerra está haciendo estragos–, y acaban volviendo al planeta Onice.

Onyx Overlord no tiene ninguna relación con *The Elsewhere Prince*, una miniserie Epic publicada en 1990 que también era una continuación de *El garaje hermético*.

«Cada una de estas series es una especie de viñeta que se desarrolla dentro del universo del Garaje Hermético, y cada historia es independiente de las demás. Algunos de los personajes son personajes de Moebius, y podrían volver a aparecer –dice Bingham–, pero las historias no están conectadas entre sí. *The Elsewhere Prince* mostraba un ambiente más del tipo espada-y-brujería. ¡Esta miniserie pasa de la ciencia ficción al viejo Oeste y vuelve!»

Según el dibujante, su colaboración con Moebius no tiene nada de complicado.

«Moebius se encarga de proporcionar el argumento básico, y Randy y Jean-Marc Lofficier escriben el guión. Está en francés y nunca lo he leído, por lo que no tengo ni idea de si es muy detallado o no. Los Lofficier lo traducen y se encargan de escribir el diálogo. –Bingham revela que nunca ha tratado directamente con Moebius–. Se podría decir que Jean-Marc y Randy actúan como intermediarios.»

Bingham cree comprender bastante bien el enfoque narrativo de Moebius y afirma sintonizar con él.

«Llevo mucho tiempo siendo fan suyo. He intentado que los dibujos fueran lo más consistentes posible con su universo, y hubo momentos en los que tuve algunas dificultades para conservar mi propio estilo. En mis trabajos anteriores –incluso en *Batman: Hijo del Demonio*–, mi entintado combinaba unos cuantos estilos distintos, y uno de ellos era el de Moebius.

»Cuando me enfrenté a este proyecto, intenté verlo todo bajo el prisma de su estilo, y tuve que hacer un esfuerzo consciente para

En *Legends of Arzach* varios dibujantes –Kevin O'Neill entre ellos–, ofrecen su visión del héroe de Moebius.

Will Eisner da su visión del universo de Moebius

William Stout rinde homenaje a la visión de Moebius

Esta miniatura de solo 4 pulgadas de Tundra conmemora el decimoquinto aniversario de la primera aparición de Arzach en los EE.UU.

El guerrero que nunca había aparecido por primera vez en *Metal Hurlant* y tuvo varios nombres (Arzach, Arzak, Harzak).

Había un tiempo en el que los pterodáctilos volaron por los cielos de la Tierra. Y Arzach montaba en uno...

«Va de la ciencia ficción al viejo Oeste y vuelve», explica Bingham.

Todas las ilustraciones de *Onyx Overlord*: Jerry Bingham/Cortesía de y Copyright 1992 Starwatcher Graphics Inc

no imitar su estilo de una forma demasiado descarada. Quería conservar mi propia identidad artística.»

Bingham explica que Moebius le proporcionó esbozos para los personajes tomados de obras anteriores suyas, pero que pudo diseñar los nuevos personajes de *Onyx Overlord* con toda libertad.

«No me puso ninguna clase de restricciones –explica Bingham–. Jean-Marc me contó que los argumentos se limitaban a esbozar la historia: me llevaban de un sitio a otro y me iban dando datos a lo largo del trayecto.

»Jean-Marc me repitió muchas veces que Moebius quería darme la máxima libertad artística posible, y me animó a experimentar. Supongo que el objetivo de estos cómics es precisamente ése, el de ampliar su mundo. Moebius es un artista, y quiere que el dibujante goce de la libertad creativa que necesita para trabajar.»

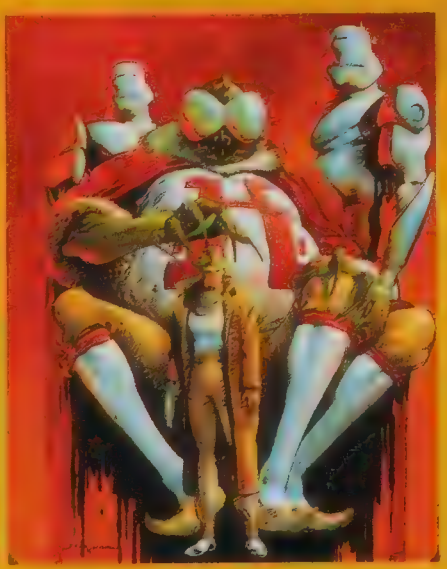
La oportunidad de colaborar con uno de sus héroes de toda la vida fue la razón básica por la que Bingham aceptó el proyecto.

«Trabajé en los cuatro números durante casi dos años. Acepté el encargo porque se trataba de Moebius. Les dije que estaba embarcado en otros proyectos y que no podía decirles cuándo terminaría, pero fueron muy comprensivos y esperaron a que yo les entregara las páginas sin ponerme ninguna fecha límite. Tenía muchas ganas de hacer esta serie, y les dije que, si podían esperar, me encantaría encargarme de ella.

»Trabajar con esos personajes fue una experiencia muy emocionante y estoy deseando ver el producto terminado –sigue diciendo–. Moebius está muy complacido con mi trabajo y me ha felicitado. No quiero darme autobombo, pero me pareció que le había gustado mucho y eso me encantó.»

Bingham es fan de Moebius desde hace mucho tiempo.

«Leí *El garaje hermético* y ya era fan de Blueberry mucho antes de haber oído hablar del Garaje. Me dediqué a coleccionar toda la obra de Jean Giraud [el verdadero nombre de Moebius y su *alter-ego* artístico] en un idioma que ni tan siquiera podía leer –confiesa Bingham–, sólo porque quería disfrutar de las ilustraciones.»



Jerry Bingham recorre los mundos de Moebius con *Onyx Overlord*, una nueva miniserie de Epic.

Dejando aparte la oportunidad de trabajar con uno de sus ídolos, lo que más atrajo a Bingham de *Onyx Overlord* fue la protagonista de la historia. «Al principio, Finnegar tenía que ser un hombre, el típico detective privado. Me encanta el cine negro y adoro a Sam Spade y Raymond Chandler, pero cuando leí el guión decidí que quería prescindir de los tópicos y sugerí que fuese una mujer en vez de un hombre. "Estupendo –dijeron–. Pon manos a la obra y a ver qué se te ocurre". Eso hizo que la relación con Dalxtrey cambiara mucho, y la historia se llenó de temas y corrientes ocultas que no estaban allí antes.»

El dibujante afirma que *Onyx Overlord* supuso tanto desafíos como placeres inesperados.

«Tuve algunos problemas con las referencias históricas, especialmente con los trenes del viejo Oeste –explica–. Eso me dio bastante trabajo, pero quería ser lo más exacto posible. Adoro la ciencia ficción... me encanta inventar trajes, personajes, robots y todas esas cosas. Siempre he preferido usar la creatividad a investigar.»

Bingham observa que lo primero que le atrajo de los cómics fue precisamente ese elemento creativo... junto con la acción, claro. «Lamento ver que una gran mayoría de los cómics que llegan a mis manos tienen muy poca acción. Adoro la acción.. los saltos, piruetas y carreras de un lado siempre me han encantado.» CS

CABALLEROS ANIMADOS

Batman vuelve a la noche de los dibujos animados más temible y serio que nunca.

Por PAT JANKIEWICZ

Batman y los dibujos animados nunca se han llevado muy bien. El vengador implacable ya ha tenido experiencias en el mundo de la animación, pero éstas se limitaron a convertirle en un comparsa de orejas puntiagudas que reía las gracias de los Gemelos Maravilla, el Ratón Murciélago o incluso Scooby-Doo.

Warner Bros. Animation va a cambiar todo eso con *Batman: The Animated Series*, un programa de animación realmente fascinante que mezcla elementos de las películas de Batman con los del cómic, desde el dibujado en los años 70 por Neal Adams hasta el dibujado por Norm Breyfogle en los años 90.

«Este Batman es un ser humano de carne y hueso, y su cruzada resulta mucho más inteligible e impactante –declara Alan Burnett, el productor de la serie–. No es un personaje de cartón. Es un hombre con una causa que defender en una sociedad que se está desintegrando. Batman sigue con su eterna obsesión de barrer el crimen de las calles y evitar que otras personas sufran el dolor que él ha experimentado.»

El despacho de Burnett recuerda a la Batcueva. Dejando aparte el desorden habitual de carpetas y guiones típico de todo productor, Burnett posee un ejemplar de *The Batman Enclyclopedia* que se nota ha sido leído varias veces, montones de cómics DC, *Las mejores historias de Batman jamás contadas*, esbozos de los personajes y un Joker de relojería con una sonrisa realmente temible.

«Mostramos a un personaje que es mortal –dice Burnett refiriéndose al Caballero Oscuro–. Una de las diferencias que hay entre nuestro Batman y el de las películas es que el nuestro viste un traje de tela y tiene unos movimientos mucho más fluidos. El aspecto rígido y casi caballeresco del Batman de las películas es interesante, pero el nuestro es más fiel al Batman clásico, que es muy vulnerable.»

Aun así, el luchador contra el crimen de los dibujos animados ha sido creado tomando como modelo a su primo cinematográfico.

«Hemos intentado alejarnos lo menos posible de las películas –dice Burnett–. El enfoque visual es el mismo de las películas. Nuestros esbozos de Catwoman y el Pingüino se basan en dibujos hechos por Tim Burton. Bruce Timm diseñó a Batman y la gran mayoría de los personajes de la serie, pero Burton ha visto y aprobado todo lo que hemos hecho. Hablamos varias veces con él porque no queríamos alejarnos de su modelo.

»Burton es un hombre encantador y tiene montones de ideas. "Haced lo que creáis que debéis hacer –nos dijo–. Es vuestra serie y esto es lo que yo estoy haciendo, así que coged lo que os interese." Hemos intentado que la serie no se aleje demasiado de las películas. Por ejemplo, Batman utiliza la pistola lanza-ganchos de la película, y cuando se habla del Pingüino

Alan Burnett, el productor de *Batman: The Animated Series*, dice que «la gente no se cree» que Kevin Conroy sea la voz tanto del Caballero Oscuro como de Bruce Wayne.

se emplea la palabra «mutante», al igual que en *Batman vuelve*. También queríamos ser fieles a los cómics. Esta serie muestra al Batman clásico que tiene a Dick Grayson como compañero y lo mezcla con el tono de las películas.

»Desarrollar los personajes del Pingüino y Catwoman sin haber visto *Batman vuelve* fue bastante difícil. Nuestras versiones tenían que seguir viviendo para incordiar a Batman. Nos proporcionaron un resumen del argumento, pero no teníamos ni idea de cómo se movían o hablaban. Nuestra Catwoman es un poco más sociable que la de la película.»

Burnett es un fan de los cómics desde su infancia, y disfrutó mucho con el trabajo de investigación exigido por la serie.

«Era mi personaje favorito –recuerda el productor–. Cuando tenía diez años me enamoré del primer *Batman Annual*, el que incluía todas las historias sobre sus orígenes... cómo consiguió el traje y el coche y cómo se creó la Bat-Señal. ¡El año pasado fui a DC y saqueé sus archivos! –añade, riendo–. En dos días repasamos todos los cómics de *Batman* y *Detective*, empezando por los años 40 y terminando en los actuales.

»¡Y cuando llegamos a los años 57-58 empecé a reconocer números que había comprado! Ver y tener en las manos esas cubiertas fue una experiencia realmente asombrosa... Resulta extraño que, ahora, unos treinta años después, me encuentre produciendo una serie de dibujos animados protagonizada por Batman destinada a una nueva generación de críos. Lo encuentro un poquito irónico, y eso hace que el proyecto sea una experiencia realmente especial.

Burnett, quien también escribió el guión de *Patoaventuras: La película* y ganó un Premio Humanitas por *Los Pitufos*, captó la Bat-Señal de la Warner.

«Acababa de supervisar los argumentos para la segunda temporada de *Dark Water*, de Hanna-Barbera, cuando Jean MacCurdy me telefoneó. "¡Tienes que encargarte de *Batman*!", me dijo. Me enseñó un clip de promoción que habían hecho Bruce Timm y Eric Radomski, los coproductores de la serie, y no pude creer lo que estaba viendo –explica–. Era la mejor mezcla de acción y aventuras en dibujos animados para televisión que había visto en toda mi vida. Ese clip de promoción me ha llevado hasta aquí, y desde entonces estoy loco por la serie.»

Burnett ha mantenido un contacto lo más estrecho posible con los otros productores.

«Radomski y Timm son dos personas encantadoras que han invertido todas sus energías y su talento en la serie, y si no fuera por ellos, yo no estaría aquí. Radomski y yo nacimos en Cleveland y Timms es de Ohio. Ese estado es un auténtico semillero de talento creativo aplicado a los superhéroes –añade, bromeando–. ¡Jerry Siegel y Joe Shuster [los creadores de Superman] son de ahí, así como el pato Howard!»

El *Batman* de dibujos animados que la Fox emitirá este otoño tiene un ambiente francamente negro. Se diría que los personajes de los dibujos animados del Superman creado por Max y Dave Fleischer han decidido darse un paseo por el Neo-Tokio de Akira.

«Solemos decir que el aspecto visual de la serie es "art déco oscuro" –explica Burnett–, como si hubiéramos mezclado los años 40 con la informática. La acción de la serie se desarrolla de noche y Batman permanece invisible hasta que emerge de las sombras... literalmente. Con ese enfoque, hasta su capa tiene peso.»

Los movimientos de los personajes encajan con la atmósfera general. Bruce Wayne es un millonario encorvado, y el Caballero Oscuro es ágil y esbelto.

«La única forma de asegurarse de que la serie funcionaría era cuidar al máximo la

Batman vuelve a usar el traje de tela, pero Burnett promete que «el enfoque visual es el mismo que el de las películas».

Todos los personajes e ilustraciones de *Batman*: Marca registrada y Copyright 1992 DC Comics Inc.

Mark Hamill es la voz del Joker, un papel más-grande-que-la-vida.

animación de los personajes, y creo que lo hemos conseguido –observa el productor–. Veo algunas similitudes con el *Superman* de Fleischer, pero nuestro enfoque es un poco más suave y más de dibujos animados. Esa serie también usaba una paleta de tonos bastante oscuros, y Fleischer ha influenciado a nuestros dibujantes. *Batman* emplea la paleta de matices y colores más oscuros que he visto en una serie de dibujos animados para la televisión.»

La serie –que utiliza algunos de los temas musicales de Danny Elfman, así como temas originales de Shirley Walker–, se ha mantenido fiel a la atmósfera oscura y lúgubre de las películas.

«Estoy muy orgulloso de mis escritores –se entusiasma Burnett–. El nivel medio de los argumentos es realmente magnífico. Hay uno ("I Am the Night") en el que Jim Gordon recibe un balazo. Batman se siente responsable, y decide arrojar la capucha y abandonar su lucha contra el crimen. En "Never Too Late" contamos la redención de un rey de la mafia. Es un episodio bastante extraño porque aborda el tema de la fe... el hermano del mafioso es un sacerdote.

»Hay tantos episodios soberbios... En "Perchance to Dream" Batman despierta y descubre no sólo que la Batcueva ya no existe, sino que sus padres están vivos. Tienen veinte años más y viven en su mansión. Batman acaba llegando a la conclusión de que lo ha soñado todo, y que ahora está despertando –explica Burnett–. Lo que más me gusta es que no sea un sueño... ¡No queremos engañar a los espectadores!

»"The Man Who Killed Batman" cuenta la historia de un don nadie que forma parte de una organización criminal y lo que ocurre cuando todo el mundo cree que ha matado a Batman. De repente se encuentra convertido en rey del cotarro, pero el sueño pasa a ser una pesadilla cuando el Joker quiere matarle porque ha acaba-

«No es un personaje de cartón», dice Burnett refiriéndose a Batman. «Es un hombre con una causa que defender en una sociedad que se está desintegrando.»

do con Batman. En "What is Reality?", el Acertijo atrapa a Batman en un juego de ordenador de realidad virtual. Estamos trabajando en un episodio donde el Pingüino consigue acceder a la alta sociedad, y hay algunas escenas de comedia loca realmente soberbias. Lo bueno de hacer 65 episodios es que podemos experimentar más y poner a prueba ideas distintas.

Llevar a Batman de los cómics a los dibujos animados «planteó montones de problemas porque los cómics pueden permitirse cosas que nosotros no podemos ni soñar –explica Burnett–. Por ejemplo, no podemos matar gente como hacen en los cómics. Tenemos una cuota determinada de sangre a utilizar, ¡y en cambio los cómics pueden bañarse en ella si quieren! Es un problema, especialmente porque queríamos encontrar historias del cómic que pudiéramos adaptar a la serie.

»Muchas de las historias del cómic se basaban en graves daños físicos o asesinatos, y si no lográbamos encontrar algo con que sustituirlos no podíamos utilizar la historia. Fue una lástima, porque había algunas historias magníficas que nos hubiese encantado utilizar.

»Aun así, conseguimos adaptar varias, entre ellas "Moon of the Wolf" (un clásico de licantropía de Neal Adams), "The Cape and Cowl Conspiracy" y en estos momentos Denny O'Neil (el editor responsable de los cómics) está escribiendo un episodio de Ra's Al Ghul basado en sus guiones. Por cierto –explica Burnett–, se pronuncia "Rais-ol-Gul"...

Algunas historias ya clásicas fueron condensadas. «Cogimos dos historias y las juntamos –sigue diciendo Burnett–. Por ejemplo, tomamos "The Laughing Fish", de Steve Englehart, una historia en la que el Joker empieza a matar burócratas, y en nuestra adaptación, lo que hace es ponerles en estado catatónico. Utilizamos la línea argumental básica de esa historia y le añadimos el final de una historia de Denny O'Neil ("Joker's 5-Way Revenge") en la que Batman lucha con un tiburón porque el argumento se basaba en un pez; y Denny mismo se encargó de adaptarla. Cuando acepté el proyecto empecé a buscar guionistas de cómic lo más deprisa que pude, especialmente guionistas que ya hubieran escrito historias para Batman. Marty Pasko y Michael Reaves, nuestros supervisores de argumentos, y Denny O'Neil, Gerry Conway y Elliott Maggin (guionistas) han escrito guiones para el cómic. Muchos de los guionistas originales adaptaron sus propias historias para la serie. Eric Radomski y Paul Dini también conocen bastante bien al personaje. Reuní un equipo de gente a la que le gusta Batman y sin ellos no habría podido conseguir unos resultados tan excelentes. ¡Los productores, directores y guionistas están dando el máximo de sí mismos!»

No cabe duda de que la lista de grandes villanos invitados tiene su interés.

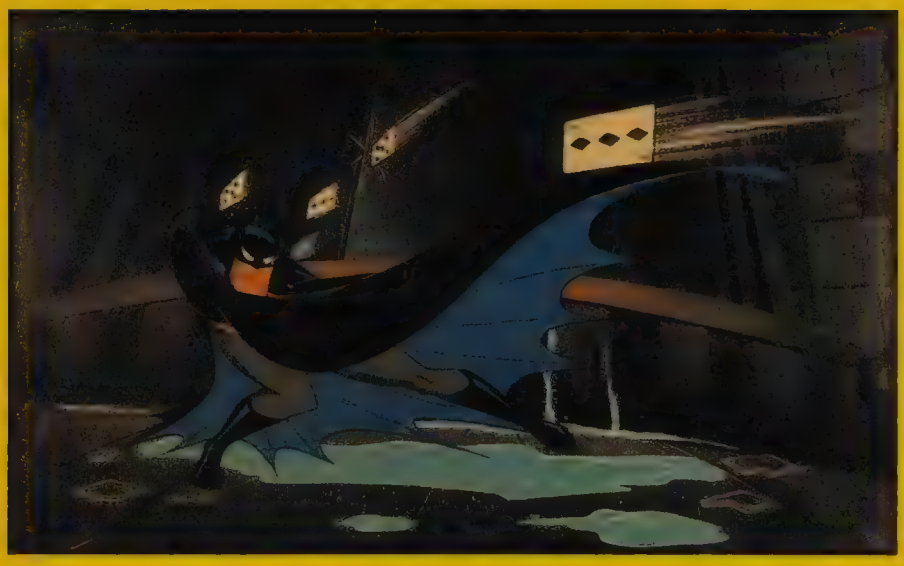
«Andrea Romano, nuestro directora de

Barnett no sólo ayudó a cubrir la pared con los amigos y enemigos de Batman durante la preparación de la serie de dibujos animados...

...sino que incluso aparece como «un pobre idiota» llamado Charlie Collins en el episodio «The Joker's Favor». Ed Begley Jr. es la voz de Collins.

Foto: Pat Jankiewicz

Comisario
James Gordon
Harvey Dent,
fiscal de distrito
Dos-Caras



reparto, es maravillosa, y nos ha conseguido un montón de gente de alto calibre. Acabamos de conseguir que David Warner acepte ponerle voz a Ra's Al Ghul –explica Burnett con evidente orgullo–. ¡Y Helen «Supergirl» Slater será Talia, su hija!»

Burnett está muy complacido con el resto de la galería de villanos.

«Mark Hamill prestará su voz al Joker, Michael York es el Conde Vértigo, Adrienne Barbeau es Catwoman, Brock Peters es Lucius Fox [el vicepresidente de las empresas Bruce Wayne], Marc Singer es Man-Bat y Meredith MacRae es Francine Langstrom y She-Bat. Roddy McDowall es el Sombrerero Loco y Paul Williams es el Pingüino.

»Michael Ansara es Mr. Freeze, John Glover es el Acertijo, Harry Hamlin es un licántropo, Treat Williams es el profesor Milo y Alan Rachins (de *La ley de Los Angeles*) es el Rey de los Relojes. Hemos enfocado el trabajo como si se tratara de una serie radiofónica, y todos los actores se han tomado muy en serio sus papeles –observa–. Y se lo están pasando en grande...»

La elección de Mark Hamill para interpretar al Príncipe Payaso del Crimen sorprende un poco, sobre todo porque se había rumoreado que el papel sería adjudicado a Tim Curry.

«Decidimos seguir una dirección distinta –explica Burnett–, y cambiamos de parecer. Fue una decisión bastante difícil de tomar porque Tim Curry nos gustaba mucho, pero Mark Hamill era la voz ideal para el Joker.»

Burnett sólo tiene alabanzas para la voz de Batman.

«Kevin Conroy está soberbio. Hace cosas muy interesantes con su voz: cuando es Batman casi siempre usa un tono seco y un poco ronco con unas resonancias que recuerdan a Clint Eastwood, pero cuando es Bruce Wayne consigue ser el perfecto playboy estirado y altivo –afirma el productor–. La gente no puede creer que las dos voces sean de la misma persona.»

En cuanto al resto del reparto, Bob Hastings es el comisario Gordon (Hastings es muy conocido por su papel en la serie televisiva *McHale's Navy*), Lloyd Bochner es el alcalde Hill, un hombre tirando a débil y pusilánime –«no se puede decir que sea un gran líder, desde luego»–, y Robert Constanzo es el detective Bullock. Efrem Zimbalist Jr. presta su voz a Alfred. Otras voces invitadas del reparto de buenos incluyen a Robby Benson, Ed Asner, Dick Gautier, Bud Cort y John Rhys-Davies.

En cuanto a los villanos, «también tenemos al Espantapájaros, Killer Croc, Hugo Strange y Rupert Thorne, el rey del crimen (con la voz de John Vernon, de Animal House), nuestro Kingpin particular que aparece en varios episodios. La broma que ha empezado a correr por los despachos es que sólo nos falta la Polilla Asesina [un bat-villano no muy temible de los años 50] –añade Burnett riendo–. ¡Bueno, todavía no se nos ha ocurrido ningún argumento adecuado para él!

»Ron Perlman es un Clayface soberbio. Le hemos utilizado en varios episodios... ¡las transformaciones de nuestro Clayface harían palidecer de envidia a Terminator 2! Nos inventamos un origen estupendo, y en el episodio "Mudslide" le desintegramos y le colocamos en un exo-esqueleto. Es la tercera etapa de su evolución. Ese episodio cuenta cómo Clayface intenta seguir vivo, y yo mismo escribí el argumento.

»Nuestro Clayface es el Clayface-Matt Hagen de los años 50, pero hemos incluido

El Pingüino

La Mujer Gato

El Joker

Flor Letal

elementos de otros villanos. Clayface es un actor al que los gángsters utilizan para tender trampas a quienes quieren eliminar. Los gángsters le han proporcionado una crema que le permite cambiar la forma de su rostro. Al final acaba convirtiéndose en un problema para ellos, y le hacen tragar la crema. (Una escena bastante violenta que obligó a utilizar "un montón de sombras".) La sobredosis de crema hace que su cuerpo se convierta en arcilla.»

La serie también presentará unas cuantas caras nuevas.

«Nuestro Joker tiene una amiga llamada Harley Quinn. Tenemos un reportero llamado Summer Gleason, algo así como nuestro periodista-para-todo, y también está la agente Montoya, una mujer de mucho carácter. Ah, y también está el Ninja, una de las grandes novedades de la serie. Tenemos un episodio en que el Ninja se presenta en Gotham y quiere vengarse de Batman.

»En la secuela, Bruce Wayne va al Japón para luchar con el Ninja. El hombre que enseñó artes marciales a Batman le pide ayuda porque el Ninja ha capturado a uno de sus estudiantes. ¡En ese episodio llegamos al extremo de usar subtítulos en inglés! Fue una experiencia muy interesante», añade sonriendo.

En el episodio piloto, el coche de Batman se parecía a una caja de zapatos con ruedas. Ese diseño será alterado.

«Paul Winfield *[Terminator]* construye el Batmóvil –revela Burnett–. Trabaja en una fábrica de automóviles que está llenando el mercado de coches defectuosos, Batman le salva después de que haya tenido graves problemas por haberse enfrentado con sus jefes y le dice: "¡Necesito un coche!" Hasta que disponga del Batmóvil nuestro Batman tendrá que conducir un deportivo de los años 40.»

Algunos episodios de la serie también contarán con la presencia de Robin.

«Warner Bros. tardó una eternidad en decidir si Robin aparecería en *Batman vuelve* o no, así que esperamos. Cuando decidieron que no aparecería, optamos por Dick Grayson porque es el Robin que resulta más familiar al público.

»En la serie, Robin tiene dieciocho años y estudia en la Universidad Estatal de Gotham, así que cuando queremos utilizarle en un episodio nos lo sacamos de la manga y cuando no le necesitamos "está en clase" –dice Burnett riendo–. Aparece en una tercera parte de los episodios, y le hemos proporcionado el uniforme actual de Robin (diseñado por Neal Adams). También estamos trabajando en un episodio donde aparecerá Batgirl –revela Burnett–. Melissa Gilbert-Brinkman prestará su voz a Barbara Gordon. Ya la hemos presentado, y hemos decidido que estudie en la universidad, igual que Robin. Aún no te-

El Joker de los dibujos animados demuestra que es un digno adversario de Batman y que puede ser tan temible como el de los cómics.

nemos ningún episodio en el que haya algo serio entre ellos, pero estamos trabajando en uno donde no se llevarán demasiado bien.»

Alfred, el fiel mayordomo de Batman, jugará un papel muy importante en la serie.

«Queremos algunos momentos humorísticos que alivien la tensión y Alfred nos ayuda a introducirlos –explica Burnett–. Después de Batman, Alfred es el personaje que aparecerá en más episodios. Su papel es muy importante: es una especie de padre en funciones, se encarga de comentar y revelar lo que pasa por la cabeza de Batman y su forma de ver las cosas resulta muy divertida.

»A veces recuerda un poquito a John Gielgud en *Arthur (Arthur, el soltero de oro)*, y siempre se mantiene un poco distanciado de lo que ocurre. Efrem Zimbalist Jr. tiene una dicción tan soberbia que cuando oyes sus comentarios como Alfred no puedes evitar el sonreír.»

Los espectadores americanos que tengan buen oído se darán cuenta de que la voz de Alfred cambia hacia la mitad de la serie.

«Ahora Efrem es Alfred, pero en los primeros episodios Alfred era Clive Revill, un actor inglés. Le hicieron una oferta que no podía rechazar y tuvo que abandonarnos, pero había hecho un trabajo tan soberbio que no volvimos a doblar los episodios en que había sido la voz de Alfred.»

El paisaje del Gotham de la serie de dibujos animados estará puntuado por lugares o edificios tan familiares como el Callejón del Crimen y el Arkham Asylum.

«¡Estamos intentando ser lo más fieles posible al cómic! –exclama el productor–. "Appointment in Crime Alley" explica qué fue de Leslie Thompson (Diana Muldaur). Batman va a poner un ramo de rosas en el lugar donde fueron asesinados sus padres. La doctora Thompkins (que le consoló después del asesinato) le acompaña allí cada año. El guión de ese episodio es de Gerry Conway y está basado en una historia de Denny O'Neil. El Arkham Asylum está en las afueras de Gotham –revela Burnett–. Los peores psicópatas de la galería de villanos de la serie van a parar allí, y hay un episodio que empieza en el asilo. Un médico se acerca a la puerta de una celda y el paciente encerrado en ella le dice: "Tiene que escucharme. ¡Tiene que sacarme de aquí!"... ¡y es Batman, y le han puesto una camisa de fuerza! El guión de ese episodio es de Judith y Garfield Reeves-Stevens, dos escritores de ciencia-ficción.»

Por desgracia para los malos, Batman «sigue tan obsesionado por barrer el crimen de las calles como siempre», advierte Burnett.

Algunas de las misiones de Batman contarán con invitados especiales.

«Estamos intentando escribir un episodio en el que aparezca el Creeper –revela Burnett–. Nos pareció que ese tipo vestido de amarillo saltando por una ciudad estilo "art déco oscuro" podía quedar estupendamente. Esta mañana hemos terminado un episodio en el que aparece Zatanna la maga. Zatanna es Julie Brown *(Earth Girls Are Easy [Las chicas de la Tierra son fáciles])*, y Vincent Schiavelli *(Batman vuelve)* es Zatarra, su padre.»

Burnett nació en Cleveland, se graduó en la universidad de allí y su primer contacto con el mundo de la televisión tuvo lugar en la NBC, donde estuvo a las órdenes de Margaret Loesch, que por aquel entonces era directora de Programación Infantil de la cadena, y de Jean MacCurdy, su directora ejecutiva. «Ahora, Loesch es presidente de programación infantil en la Fox y Jean MacCurdy es mi jefa –nos informa Burnett con una gran sonrisa–. Hace quince años trabajé con estas dos mujeres, y ahora vuelvo a trabajar con ellas. –Sus experiencias laborales han abarcado varios estudios–. Trabajé como guionista en Hanna-Barbera. Escribí episodios de *Jonny Quest*, *Super Powers* y *Super Friends*, y supervisé los argumentos de *Los Pitufos*.

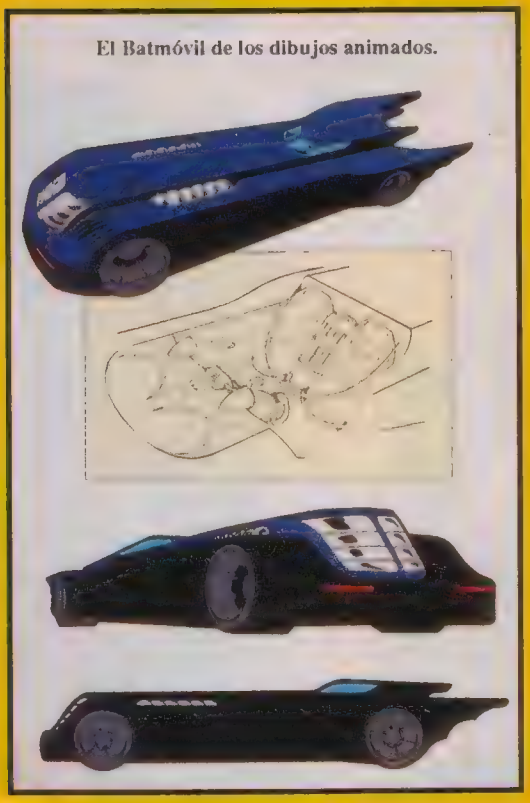
Burnett también trabajó en *The Incredible Mental Adventures of Ed Grimley*, de Martin Short, y escribió guiones para la serie *Patoaventuras* de la Disney. Sus deberes en *Batman* incluyen «escribir guiones, supervisarlos y reescribirlos si hace falta. Intento juntar todos los elementos y obtener algo lo más coherente posible. Hasta he llegado a convertirme en personaje de la serie... –añade con cierta incredulidad. Burnett aparece en el episodio "The Joker's Favor" como "un pobre idiota" que tiene la voz de Ed Begley Jr.–. Está a punto de chocar con el Joker y cree que éste le va a matar, pero el Joker le dice que le perdona la vida a condición de que le haga un favor algún día. "¡Lo que sea!", dice el pobre tipo. "De acuerdo –responde el Joker–. Ya te llamaré cuando necesite que me hagas el favor..." A continuación vemos un letrero en el que se lee "Dos años después..." El tipo se ha largado de Gotham, se ha cambiado el nombre y ha hecho cuanto podía para esconderse, pero el Joker consigue encontrarle.

»El Joker me atormenta durante veinte minutos –se ríe Burnett–. Lo pasé en grande, créame... El parecido resulta asombroso. Después de ver el episodio, mi primera reacción fue decirle a los otros productores que tenía que perder unos cuantos kilos.»

Aparte de producir y escribir guiones, Burnett también hará aparecer en la pantalla a Dos-Caras, alterando su origen (en vez de que le arrojen ácido a la cara, el fiscal de distrito Harvey Dent queda desfigurado cuando una bala perfora un depósito lleno de ácido), pero conservando su rostro lleno de cicatrices y su mal genio habitual.

«Dos Caras era el primer personaje con el que quería trabajar –explica Burnett–. Es tan variable e impredecible que puedes pasarte mucho tiempo pensando en él, y acabas preguntándote cómo se las arregla para pasar de un extremo a otro. Hay un momento que me encanta, en el que Batman se pregunta qué clase de sueños debe tener. Estoy orgulloso de la serie: es la primera vez en que alguien trata el tema de la personalidad múltiple en un dibujo animado. Hemos utilizado un enfoque argumental distinto al de los otros episodios, y como gira alrededor de Dos Caras hemos decidido dividirlo en dos partes.» CS

El Batmóvil de los dibujos animados.



EL NACIÓ EL DÍA
EN QUE LA
CIVILIZACIÓN MURIÓ,
CON UN INCREÍBLE TALENTO
Y UNA TERRIBLE
MALDICIÓN.
SKREEMER
UN HOMBRE Y SU ERA.
SEIS EPISODIOS
EN FORMATO ESTANDAR
CREADOS POR
PETER MILLIGAN
Y BRETT EWINS.
PREMIO EAGLE 1990
A LA MEJOR HISTORIA
DEL AÑO.
BRETT EWINS
zinco

CRUZ DE HIERRO

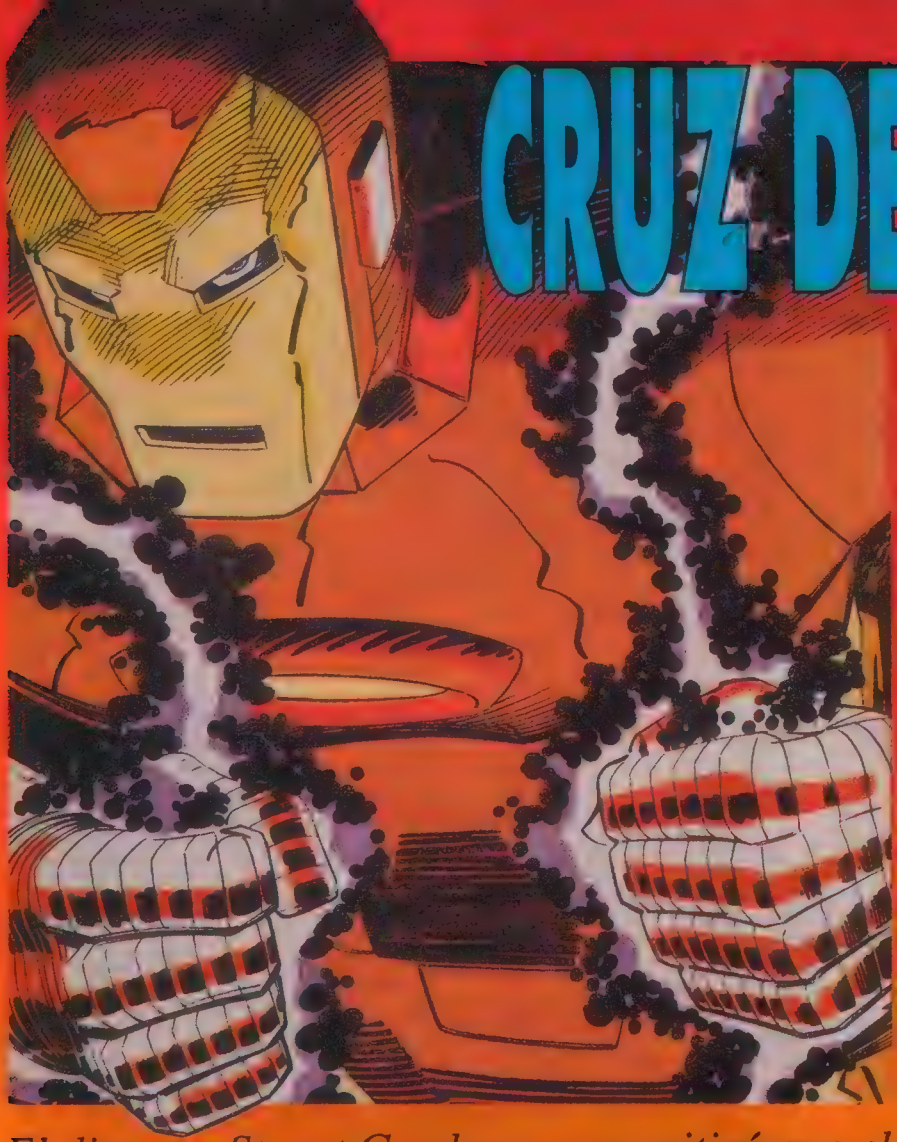


Ilustración: John Romita Jr./Bob Wiacek

El director Stuart Gordon no permitirá que el Hombre de Hierro se oxide en paz.

Por PAT JANKIEWICZ

Los héroes de Marvel Comics nunca han tenido demasiada suerte en Hollywood. De acuerdo, Hulk fue todo un éxito, pero Spider-Man, el Capitán América, el Dr. Extraño, Thor, Howard el Pato, Punisher y Daredevil fueron otras tantas desilusiones.

Aun así, han tenido más suerte que la inmensa mayoría de héroes Marvel. Tomemos el caso de Tony Stark: con la excepción de una serie de dibujos animados de los años 60 –en la que John Vernon (Animal House) prestó su voz al «frío ejecutivo con un corazón de acero»–, el Hombre de Hierro ha sido virtualmente ignorado por la Meca del Cine. Es uno de los personajes más veteranos de Marvel, y sigue apareciendo en tres números al mes, su propio título y los dos de *Vengadores*. Tiene su propio muñeco articulado de la gama Toy Biz. Y James Cameron, el director de *Terminator 2*, ha confesado que cuando era niño quería «crecer y dibujar al Hombre de Hierro». Pero, por el momento, el Vengador Dorado se oxida y permanece inactivo.

Un director ha estado intentando llevarle a la pantalla grande. En la pared del despacho de Stuart Gordon hay un póster enmarcado del Hombre de Hierro dibujado por Moebius con la dedicatoria «¡Al Estupendo Stu, Muchísima Admiración, Excelsior! Stan Lee».

«Llevo mucho tiempo trabajando en una película del Hombre de Hierro y he hecho cuanto he podido para convertirla en realidad, pero de momento el proyecto está en el limbo –explica el director de Re-Animator (ídem)–. Originalmente queríamos hacerla con la Universal, pero no hubo manera de conseguir un guión que gustara a todo el mundo. Aun así, sigue habiendo posibilidades de que algún día veamos una película del Hombre de Hierro.»

Gordon quizá sea el director ideal para ese proyecto, pues su película *Robot Jox* (estrenada en video por CB) recordaba las ya clásicas historias del Hombre de Hierro durante su época de la Guerra Fría en las que Cabeza de Lata se enfrentaba a enemigos rusos como la Dínamo Carmesí con los medios de comunicación como público. (Uno de los Robotjocks que manejaban los robots gigantes de la película incluso imitaba a Ben Grimm pronunciando su famosa frase «¡Es la hora de los mamporros!»)

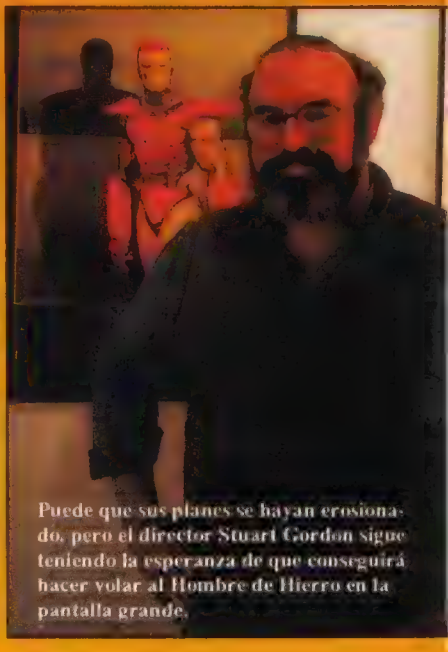
«Es cierto –dice Gordon, y se ríe–. Hay algunas similitudes, y la influencia de la Marvel Comics fue considerable. El Hombre de Hierro me permitió conocer a Stan Lee, lo cual fue una experiencia maravillosa. Mantener conferencias de guión con él es algo magnífico porque Stan conoce increíblemente bien a sus personajes.

»Stan es como un niño: se interesa por algo, se lo toma lo más en serio posible y empieza a desarrollarlo. Basta con que expongas una idea para que Stan le dé vueltas y acabe ofreciéndote una idea mejor, lo cual es estupendo. Stan tiene una mentalidad muy positiva. Lo habitual es encontrarse con personas que lo echan todo por tierra, pero Stan nunca dice que algo sea malo o que no pueda funcionar. Pasado un tiempo te das cuenta de que cuando no le gusta una idea tienes que obligarle a que lo diga en voz alta.»

Hace poco, el Hombre de Hierro sufrió una ignominia que Ultimo, o el Mandarín jamás podrían haber imaginado: se le condenó a quedar aparcado.

«Universal quería reducir costos, tenía un montón de proyectos en desarrollo y decidió echar a la papelera algo así como unos 300 –dice Gordon con tristeza–. En el caso del Hombre de Hierro, una parte del problema estaba en que no conseguimos escribir un guión que gustara a todas las partes implicadas.

»Aparte de eso, creo que The Rocketeer



Puede que sus planes se hayan erosionado, pero el director Stuart Gordon sigue teniendo la esperanza de que conseguirá hacer volar al Hombre de Hierro en la pantalla grande.

tuvo un efecto negativo –afirma–. Si hubiera tenido más éxito, habría ayudado a nuestro proyecto. Una de las cosas que más preocupaban a los ejecutivos de la Universal es que les parecía demasiado similar.»

El casco del Rocketeer incluso se parece a uno de los primeros cascos que se vieron en los cómics del Hombre de Hierro.

«Sí, es cierto –asiente Gordon–. La idea de un traje que te permite volar es básicamente la misma, pero siempre he estado convencido de que el Hombre de Hierro podría ofrecer otras muchas cosas de las que *The Rocketeer* carecía.

»Tony Stark necesita el traje para seguir con vida, y eso le hace más vulnerable... lo cual es una de las cosas que le faltaban a *The Rocketeer*. El héroe nunca llegaba a interesarte y nunca te preocupabas mucho por lo que pudiera ocurrirle.

»Al final, parecía exactamente igual a como era en el principio. En una buena película, el héroe debería aprender algo o pasar por una experiencia importante: si quiere arrastrar al público consigo tiene que cambiar.»

Ilustración: Bob Larkin

Ilustración: Jack Kirby

Si el proyecto de Gordon llega a convertirse en realidad, no importará que traje lleve el Hombre de Hierro, «pero está claro que no se puede prescindir de ningún rayo repulsor».

Durante un tiempo, Gordon plancó que la armadura de Cabeza de Lata usada en la película fuese similar a esta versión dibujada por Jack Kirby en los 60.

Gordon se siente extremadamente protector hacia su bebé.

«Llevaba varios años hablando de este proyecto y por fin había encontrado una persona a la que le gustaba la idea.

»Nos pusimos en contacto con Marvel Comics y accedieron a concedernos la opción sobre el personaje con la condición de que Stan participara en el proyecto para asegurarse de que sería fiel a los cómics y de que Marvel podría sentirse orgullosa de la adaptación. Me pareció una gran idea, y dije que estaba totalmente de acuerdo.

»Lo que más me gusta del Hombre de Hierro es que Tony Stark sea un hombre muy rico, pero tenga graves problemas de salud. Es la vieja idea de que existen algunas cosas que no se pueden comprar con dinero. Está rodeado por una aureola de vulnerabilidad. Tiene un corazón débil, y el Hombre de Hierro empezó siendo una forma de conseguir que su corazón latiera con regularidad, y acabó convirtiéndose en ese traje que puede llevar y que le proporciona superpoderes.

»Es una fantasía maravillosa –observa Gordon–. La idea de que quien se ponga ese traje puede volar y levantar camiones... Hacer todas esas cosas es asombroso, claro, pero al mismo tiempo dentro de ese traje hay un hombre cuyo corazón puede dejar de funcionar en cualquier momento. Eso le proporciona un talón de Aquiles, y le convierte en un héroe interesante.»

En cuanto a quién sería Stark, «nunca llegué a decidirme por un actor determinado, pero la dirección que estábamos siguiendo era la de que el Hombre de Hierro se ha retirado y se ha convertido en un alcohólico, igual que en los cómics... y que de repente tiene que volver a ponerse el traje y ha de volver a convertirse en el Hombre de Hierro. Estábamos pensando que sería magnífico poder conseguir a alguien como Clint Eastwood o Paul Newman, una especie de héroe mayor por oposición al típico jovencito.»

El argumento de la película sería lo más espectacular posible.

«Tendré que trabajar con el guionista, porque creo que no podría escribir el guión en solitario. Michael Miner (el guionista de *RoboCop*) participó en el proyecto durante una temporada, pero Michael quería llevarlo en una dirección totalmente distinta y, la verdad, me pareció que no iba a funcionar. Después estuve trabajando con Stan y con Roy Thomas (guionista de cómics), y desarrollamos un argumento básico juntos.

»Roy aportó todo lo que sabía sobre el Hombre de Hierro, y sabe mucho –afirma Gordon–. Está muy familiarizado con todo el universo Marvel, naturalmente. Recuperó el personaje de Obadiah Stane, algunas de las historias de fondo y a Rhodey (el guardaespaldas de Tony Stark). Si la película llega a hacerse, Rhodey aparecerá en ella, eso es seguro. Básicamente lo que hicimos fue volver al cómic.»

Como ocurre en la mayoría de películas de superhéroes, ésta volvería a contar el origen del Hombre de Hierro, pero hay un problema: en este caso los orígenes se han quedado anticuados, pues la historia de Tony Stark empezó en Vietnam.

«Decidimos olvidarnos de eso –explica Gordon–. En nuestra historia, las tensiones de dirigir las industrias Stark acababan haciendo que Tony Stark sufriese un ataque al corazón después de que uno de sus rivales intentara apoderarse de ellas. Roy tuvo la idea de que

Todos los personajes e ilustraciones del Hombre de Hierro: Marca registrada y Copyright 1979, 1991, 1992 Marvel Entertainment Group

Ilustraciones: Don Heck/Dick Ayers

THE ENTIRE SUIT HINGES UPON MY MODIFYING A MASTER TRANSISTOR, AND TRIPLING ITS POWER OUTPUT!
IF IT WORKS ... AS I EXPECT IT TO, I SHOULD ALLOW ME TO BREATHE FREELY EVEN WITHOUT THE AID OF MY IRON ARMOR
ALL I'LL NEED TO WEAR IS MY TRANSISTORIZED CHEST PIECE ... WHICH CAN BE EASILY CONCEALED UNDER ORDINARY STREET CLOTHES
THERE! IT'S FINISHED!
AND NOW FOR THE TEST! IF IT WORKS, ANTHONY STARK WILL LIVE AGAIN!
AND IF IT FAILS... BOTH STARK AND IRON MAN WILL HAVE BREATHED THEIR LAST!
ALL THAT REMAINS TO BE DONE IS TO REMOVE MY ARMOR...
IF...IF I FAIL... LET ME DIE WITH VALOR!
THERE'S NO TURNING BACK NOW! EVERYTHING DEPENDS UPON THE MASTER TRANSISTOR!
IT'S WORKING SO FAR! BUT... WILL IT CONTINUE TO KEEP MY HEART BEATING?
THE FIRST FIVE MINUTES ARE CRUCIAL. IF I SURVIVE THAT LONG... I'LL HAVE SUCCEEDED!
I DID IT! I PASSED THE TIME LIMIT.
TONY STARK CAN LIVE AGAIN!
3

«El traje es muy importante, y creo que el cómic siempre ha girado en torno a él», dice Gordon.

podíamos utilizar al Stane de los cómics como rival y, naturalmente, en la mejor tradición Marvel luego se descubriría que Stane había sido un simple peón de un villano aún peor que él.»

Gordon quería contar con un enemigo que pudiera mantener en vilo a todos los públicos, desde los Estados Unidos hasta Latveria.

«Desarrollamos unos cuantos villanos, aunque yo quería utilizar al Dr. Muerte. Siempre he pensado que sería la némesis perfecta para el Hombre de Hierro. Desgraciadamente, los derechos del Dr. Muerte ya habían sido vendidos a otro productor junto con los de los Cuatro Fantásticos, por lo que no estaba disponible.

»Acabamos creando nuestro propio villano. Le dimos varios nombres distintos, y hubo un momento en el que la idea básica era un tipo que había sido destruido y se había reconstruido a sí mismo, igual que el Dr. Muerte.

»Tener un villano que sea igual o superior a tu héroe hablando en términos de poder es muy importante. Si cuentas con un adversario digno de ti, todo irá bien. «Cuanto mejor sea el villano mejor será la película", solía decir Alfred Hitchcock, y creo que es un consejo excelente.»

Dibujantes como Jack Kirby, Moebius y Bob Layton han creado trajes del Hombre de Hierro que se han grabado en la memoria de los fans. ¿Qué estilo pensaba utilizar para la película?

«El guión empieza con el origen del Hombre de Hierro y queríamos empezar con el traje más antiguo, aquel que recordaba a Robby el Robot, e irlo desarrollando y alterando hasta convertirlo en un traje más parecido al del cómic actual. Stark tendría que computerizarlo con toda clase de microtecnologías distintas y lo iría refinando hasta hacerlo mucho más compacto.

»Sea cual sea la decisión que acabes tomando, está claro que no se puede prescindir de ningún rayo repulsor. El traje es muy importante, y creo que el cómic siempre ha girado en torno a él.»

CS

Recordando «Warp»

Stuart Gordon ya tiene en su haber una epopeya de superhéroes, *Warp*, una trilogía de obras teatrales que ha acabado convirtiéndose en un clásico de culto. «Sí, realmente estaba inspirada en los cómics Marvel –explica Gordon–. Hubo un momento en el que incluso pensamos en pedirles permiso para hacer adaptaciones escénicas de los héroes Marvel, pero era demasiado caro y demasiado difícil. Decidimos crear nuestro propio cómic y adaptarlo al escenario. *Warp* estaba influida por algunos de mis cómics favoritos. Aparte del Hombre de Hierro, siempre me han gustado mucho el Dr. Extraño y Thor. La idea de batallas interdimensionales con poderes divinos siempre me había parecido un tema que podía dar grandes resultados teatrales. *Warp* acabó convirtiéndose en una trilogía donde se narraban las aventuras de un empleado de banca que descubre que en realidad es Lord Cumulus, Defensor del Universo.

»Usamos un tono algo más humorístico que el de los cómics Marvel –cuenta Gordon–. Por ejemplo, el villano era Caos, Príncipe de la Locura y quería destruir el universo, cosa que Cumulus no lograba entender. "¿Dónde va a vivir después?", se preguntaba en un momento dado. –El dibujante Mike Kaluta adaptó la trilogía para First Comics a comienzos de los años 80–. Fue muy agradable. Era algo así como cerrar el círculo... *Warp* estaba inspirada en los cómics y acabó convirtiéndose en un cómic. Por desgracia, First acababa de empezar, y mucha gente ni tan siquiera sabía que existieran. Los cómics estaban bastante bien, pero eliminaron casi toda la faceta humorística. Creo que se lo tomaron un poco demasiado en serio...»

En cuanto a la posibilidad de que *Warp* sea adaptada a la pantalla grande, Gordon anuncia que «he estado hablando con algunas personas y sigo intentándolo. Espero conseguirlo, porque siempre he creído que sería una gran película.»

Gordon se puso en contacto con Michael Grais y Mark Victor, los guionistas de *Poltergeist* (ídem) y *Cool World* y productores de *Sleepwalkers (Sonámbulos)*, pero el proyecto no llegó a materializarse.

«Estuvieron trabajando en él durante bastante tiempo, pero no lograron hacerlo despegar. Estoy seguro de que ahí hay material para hacer una película increíblemente buena», dice Gordon.

—Pat Jankiewicz

Ilustración: Ian Montgomery/Brad Vancata. Coloreado: Rick Taylor

APOCALIPTICO

Por JOE NAZZARO

Grant Morrison no sólo se interesa por lo poco corriente: también le encanta lo raro y lo extraño.

Cuando hablamos por última vez con Grant Morrison, este nativo de Glasgow sólo tenía veintinueve años y acababa de revolucionar el mundo de los cómics con títulos tan extraños y originales como *Animal Man*, *Doom Patrol* y el revolucionario *Arkham Asylum*, creado por Morrison y el dibujante Dave McKean.

El guionista, que ahora tiene treinta y tantos años, ha aprovechado una visita a Nueva York para hablar sobre algunos de sus esfuerzos del pasado y mirar hacia adelante. La palabra «normal» apenas si ha sido utilizada durante la conversación.

Morrison considera que *Arkham Asylum* marcó el cambio crucial en su evolución. ¿Qué efecto tuvo este viaje al lado oscuro del Universo DC sobre su carrera?

«Muy considerable –confiesa–. Me volví famoso de la noche a la mañana, y si me lo hubiese tomado muy en serio supongo que aún me habría comportado más en plan divo de lo que he llegado a hacerlo.

»Lo más importante fue que me permitió encontrar mi propia voz. Hasta entonces –durante los primeros tiempos de *Animal Man*, por ejemplo–, seguía haciendo lo que creía que se esperaba de los guionistas ingleses, es decir, el que se pareciesen lo más posible a Alan Moore. Estoy hablando de la época post *Watchmen*, los superhéroes realistas y toda esa clase de cosas, recuérdelo. Después de eso empecé a comprender qué era lo que yo quería hacer, y eso acabó llevándome a *Doom Patrol* y a lo que ocurrió posteriormente en *Animal Man*. Para mí eso fue lo más significativo de todo el proceso.»

Cuando se le recuerdan sus últimos meses en *Animal Man*, Morrison sonríe con una mueca burlona y rememora en qué situación tan apurada dejó a Peter Milligan, el guionista que le sustituyó. Después de todo, seguir la pista simultáneamente a Rip Hunter, el Fantasma Desconocido, Streaky el Supergato, los Cinco Inferiores y a Grant Morrison resultaba bastante difícil.

«Intenté asegurarme de que era casi imposible que otro guionista se encargara de la serie –confirma–. Quería que mi sucesor lo pasara francamente mal. Empecé a planearlo todo en el número 5, y ése fue el momento en que decidí seguir por esos derroteros. Puede que suene un poquito pretencioso, pero quería hacer un cómic postmoderno. Los novelistas norteamericanos estaban empezando a trabajar con la idea de que el autor formara parte de la

Foto: De y © 1992 Albert L. Ortega

Grant Morrison –también conocido como «El Tipo Extraño de los Comics»–, no piensa «dejar el cómic para dedicarme a otra cosa».

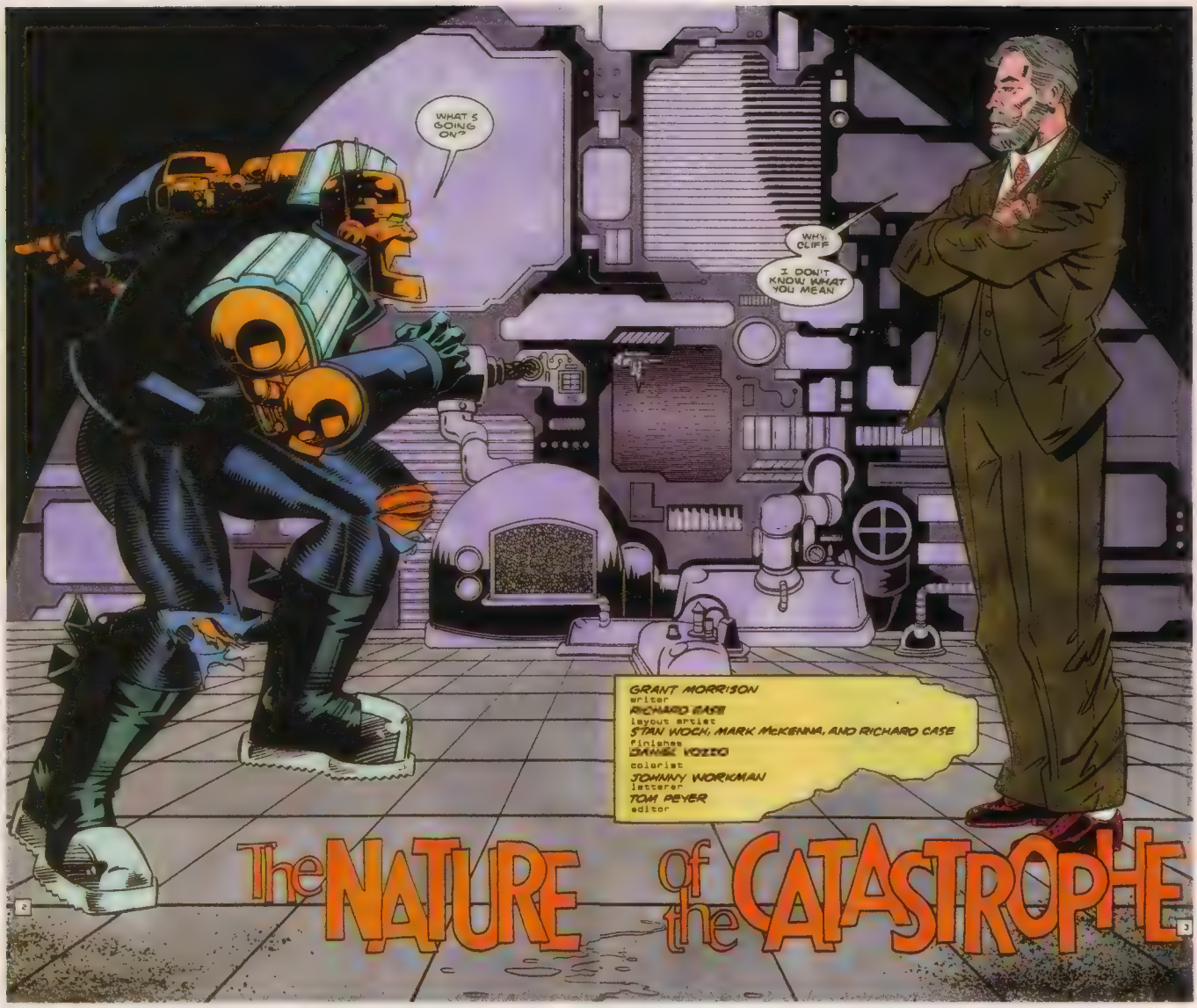


Ilustración: Richard Case/Stan Woch/Mark McKenna. Coloreado: Rick Taylor

Morrison afirma que su último argumento de Doom Patrol será muy desagradable... para el grupo, evidentemente.

obra, y yo quería hacer un cómic que reflejara todo eso. También tenía toda una herencia de cómics que quería ir siguiendo. Cuando Flash se encontraba con Cary Bates y Julie Schwartz, por ejemplo... Quería aplicar algunas técnicas contemporáneas a ese tipo de historias.»

Pero la relación de Morrison con *Animal Man* ya terminó hace algún tiempo.

«Vi algunas de las cosas que estaba haciendo Pete Milligan –confiesa–. Pete es amigo mío, y normalmente me mantengo al corriente de lo que hace.»

Morrison tiene pensado escribir seis nuevos episodios de Animal Man el próximo año.

Otro personaje que recibió el toque Morrison fue Kid Eternity, quien apareció en una serie de tres números el año pasado: el guión era de Morrison y los dibujos de Duncan Fegredo.

«DC se puso en contacto conmigo –recuerda el guionista–. "Tenemos un montón de personajes antiguos que no interesan a nadie –me dijeron–. ¿Quieres tratar de hacer algo con Kid Eternity a ver qué te sale?" Kid Eternity me parecía una idea típica de los años 40, una forma de definir lo que significaba ser adolescente en aquellos años, pero me di cuenta de que no podía repetir eso porque la idea ya no era aplicable al mundo actual. Mi idea se basaba en el adolescente norteamericano moderno: todo reposaba sobre una generación más nihilista, lúgubre y carente de objetivos. Era la misma idea básica que gira en torno a un adolescente, pero puesta al día.»

Morrison está muy interesado en la magia y lo oculto, y uno de los aspectos más atractivos de escribir el guión de esa serie era que le ofrecía la oportunidad de inyectar algunas de sus ideas en el personaje.

«Quería hacer algo sobre la magia que tomara en consideración todas las teorías sobre el caos –explica–. La magia del caos se basa en la idea de que toda la materia y todas sus manifestaciones surgen de un caos primigenio. Es algo demasiado complicado para explicarlo durante una charla como ésta, pero toda la idea de la ciencia del caos me interesaba mucho. Lo que no me gustaba era la forma simplista en que los cómics DC habían tratado al caos y al orden, e intenté mostrar todas esas cosas de una manera algo distinta.»

Morrison quedó muy complacido con la contribución artística de Duncan Fegredo.

«Fue una gran experiencia. Me encanta colaborar porque a veces eso da como resultado lo que William Burroughs llama "la tercera mente": dos personas trabajan juntas y de repente se produce una gestalt totalmente inesperada, y eso indica que la colaboración está funcionando. Lo habitual es que eso no llegue a suceder y que te acabes llevando una gran desilusión, pero por suerte en el caso de Kid Eternity sí ocurrió. Duncan es un gran dibujante, y aportó algo que era específicamente suyo. Creo que formamos una combinación realmente buena.»

Morrison lo pasó en grande escribiendo el guión de esa serie, pero admite que la posibilidad de que se hagan más números es bastante remota.

«DC me ha hablado de ello y me ha preguntado si me gustaría convertirla en un cómic regular, pero de momento Duncan y yo no estamos interesados. Eso sí, no me

Todos los personajes e ilustraciones de *Doom Patrol* y *Doom Force*: Marcas registradas y Copyright 1992 DC Comics Inc

Dibujo: Ian Montgomery/Brad Vancata

El guionista admite que su *Doom Patrol* tiene «unas cuantas deudas y referencias» a títulos como *X-Force* y *X-Men*. «Es difícil evitarlo», añade.

importaría hacer un anual, algo así como una serie de películas en la que transcurren dos años entre una entrega y otra.»

Tampoco está muy claro si aparecerá un tercer número de *Steed and Mrs. Peel*, la miniserie de Morrison basada en la popular serie televisiva inglesa *The Avengers (Los vengadores)*.

«Fue una colaboración entre Eclipse y Acme –explica el guionista–, una firma británica que acabó en la bancarrota hace poco. Yo conocía a los tipos que dirigían Acme Comics. Se pusieron en contacto conmigo y me preguntaron si me interesaba, y yo les dije que no quería hacerlo pero consiguieron sobornarme regalándome todos los episodios de la serie televisiva en vídeo... y por eso acabé aceptando. Quería hacer un *pastiche* realmente bueno, algo que recordara a uno de los mejores episodios de Brian Clemens [el guionista de la serie]. Fue una especie de ejercicio: quería averiguar hasta qué punto podía capturar esa atmósfera.

»*Los vengadores* siempre me ha interesado mucho porque –al igual que *The Prisoner (El prisionero)*–, parecía ser una expresión de lo que yo llamo surrealismo inglés. En los años 60 y 70 hubo varias series televisivas que mostraban esa visión caprichosa y distorsionada de la vida inglesa, y me encantaban. Crecí viendo esas series y han influido en todo lo que he hecho. Fue una experiencia muy nostálgica.

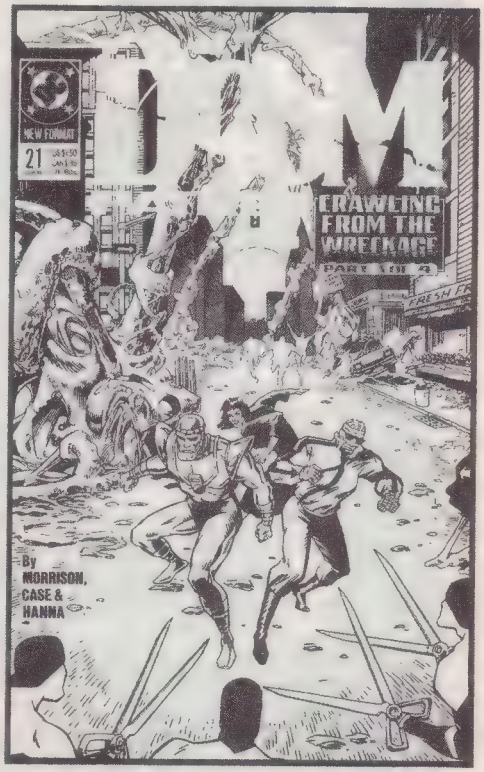
»Hice tres números de *Steed and Mrs. Peel*, pero el tercero aún no se ha publicado. Es una lástima, porque me habría gustado recibir una buena cantidad de dinero en derechos, pero no puedo hacer nada al respecto aparte de olvidarlo y pasar a otro proyecto.»

Actualmente, una buena parte de las energías de Morrison están siendo consagradas a *The Doom Patrol*: Morrison lleva varios años ocupándose de esa serie y la ha ido transformando en un rincón de locura incrustado en el Universo DC. Al igual que ocurrió con *Animal Man*, Morrison planea abandonar la serie en un futuro próximo, pero promete que esta vez no se irá dejando detrás suyo un montón de ruinas.

«El número 63 será el último que haga –confirma–. Durante el último año de *Doom Patrol* han ocurrido muchas cosas y han muerto muchas personas. He ido aumentando la tensión poco a poco, y habrá un gran final apocalíptico.»

¿Qué será del superequipo más extraño del mundo de los cómics? ¿Le ocurrirán cosas todavía más raras de las que ya le han ocurrido?

«No, realmente, no. La última línea argumental ya lo llevó todo hasta el límite.



***Doom Patrol* usa «ideas bastante extrañas», pero a pesar de eso, Morrison opina que «es un cómic normal y sin complicaciones».**

Quiero empezar a pisar el pedal del freno y hacerlo a fondo: la orden es no tomar prisioneros. Comparada con las otras cosas

«And Men Shall Call Him Hero» fue el homenaje de Morrison a Stan Lee y Jack Kirby, dos auténticas leyendas de los cómics.

que he hecho esta línea argumental probablemente resulte más accesible: no es tan vanguardista y extraña. Quiero concentrarme en las personalidades de los personajes y tengo que atar todos los cabos sueltos, por lo que ocurrirán muchas cosas inesperadas. Será bastante interesante.

»En esta última historia todo lo que quedaba por explicar o que había quedado colgando en el aire se resolverá de golpe. A partir de ahora cada última página de cada número mostrará algún acontecimiento horrendo y desagradable. Sólo uno de los personajes que he estado utilizando sobrevivirá para pasar a la próxima encarnación de la serie.»

Cuando se le pide que haga algún comentario sobre la reputación de ser una

Ilustración: Ken Steacy

serie muy poco corriente que se ha ganado *Doom Patrol* Morrison pone expresión pensativa y acaba sonriendo. No es la primera vez que oye decir algo así.

«Es algo de lo que siempre he sido consciente –responde con cierta sequedad–. Y me asombra, porque creo que *Doom Patrol* es un cómic bastante normal y sin complicaciones. Usa unas cuantas ideas extrañas, pero lo habitual es que todo se acabe explicando. Es bastante lineal, y los acontecimientos se van sucediendo unos a otros. Si ocurren cosas extrañas... bueno, para eso pagan los lectores, ¿no?»

Muchos guionistas que trabajan con grupos de superhéroes tienen un personaje con el que disfrutan más que con los otros, y Morrison admite que le cuesta escoger a su favorito entre los integrantes de la *Doom Patrol*.

«El grupo que forma el núcleo –Cliff Steele, Rebis y Crazy Jane–, me tiene realmente fascinado. Crazy Jane quizá lleve un poco de ventaja a los demás porque la creé, y es un personaje superadaptable. Lo que me más interesa del personaje es que psicológicamente se puede hacer muchísimo con ella. El hecho de que posea 64 superpoderes distintos no me interesa demasiado, y me parece el aspecto más aburrido de Jane. Lo que me fascina es su personalidad. Jane puede cambiar de personalidad a cada frase, y en realidad lo de los superpoderes es más una carga que otra cosa.»

Antes de empezar a escribir su última línea argumental para *Doom Patrol* Morrison no pudo resistir la tentación de intentar algo distinto en un número de la serie. La historia «And Men Shall Call Him Hero» que apareció en el número 53 de la serie era un homenaje a algunos de los primeros títulos de Marvel Comics, especialmente a las ya clásicas aventuras de los Cuatro Fantásticos creadas por Stan Lee y Jack Kirby. «Tuve la idea porque alguien se había retrasado un poco, y Tom Peyer [el editor de la serie] me preguntó si podíamos hacer un número fill-in por si teníamos problemas de tiempo en algún momento. "Haz lo que quieras –me dijo–. Cualquier cosa, quizá concentrarte en alguno de los personajes o algo así..." Decidí hacer un pequeño homenaje a Stan y Jack, y lo pasé en grande. Me entusiasmé tanto que al final acabé desviándome un poco de mi idea original.»

Las reacciones al homenaje fueron muy positivas.

«Sí, a la gente pareció gustarle –admite el guionista–. Lo peor es que todo el mundo dijo "¡Ah, si Doom Patrol fuera así cada mes!" –añade con ironía–. Lo que había estado intentando hacer con *Doom Patrol* es conseguir un cómic que poseyera el mismo nivel de imaginación de los cómics que más me habían gustado, como las historias de los Cuatro Fantásticos o el Flash de John Broome, que tenía ideas realmente brillantes. Quería averiguar durante cuánto tiempo sería capaz de seguir haciéndolo sin tomarme ningún respiro. Ya he llegado al final de ese camino, y creo que va siendo hora de pasar a otros proyectos.»

El próximo proyecto de Morrison será *Doom Force*, un especial que muestra lo que le podría pasar a los personajes de Doom Patrol en un futuro no tan distante, y también se permite tratar con amable ironía a la miríada de títulos con mutantes de la Marvel.

«La idea era mostrar lo que podría ser de la Doom Patrol después de que haya dejado de encargarme de ella –explica Morrison–. Creamos un montón de personajes nuevos que forman un equipo llamado Doom Force, y queríamos dar la impresión de que este cómic y había caído por un agujero dimensional. En realidad, no tiene ninguna relación con nada de cuanto ha ocurrido hasta ahora, pero... Quién sabe, puede que dentro de un año estemos haciendo una serie regular con la Doom Force.

Ilustración: Paris Cullins y Ray Kryssing

***Doom Force* no es sólo el debut de los superhéroes de un futuro no lejano, sino también el de integrantes de su Galería de Villanos.**

CYBER FORCE

Marc Silvestri perfila la imagen de unos cuantos mutantes propios.

Por KIM HOWARD JOHNSON

Después de haber pasado años dibujando a la Patrulla X y a Lobezno Marc Silvestri está listo para enfrentarse con sus propios mutantes. Esta vez también se ha encargado de crear y coescribir los guiones de un nuevo grupo de superhéroes, CyberForce, el último título de Image Comics. De acuerdo, estos nuevos héroes son otro grupo de mutantes, pero hay una diferencia.

«Los siete han sufrido una manipulación tecnológica –explica Silvestri–. Sus capacidades naturales han sido modificadas y mejoradas mediante la tecnología moderna, por lo que son una combinación de habilidades mutantes y refuerzo cibernético.»

CyberForce será un título de acción y superhéroes con elementos de ciencia ficción como fondo.

«Los personajes estarán lo más desarrollados posible –observa Silvestri–, ¡y habrá montones de supervillanos!»

CyberForce se desarrolla en el mismo universo compartido que acoge a *Youngblood*, *Spawn*, *Brigade*, *WildC.A.T.S.* y el resto de títulos de Image Comics, pero las raíces del nuevo equipo hay que buscarlas en el mundo de las grandes corporaciones. «CyberForce fue creada por un imperio financiero maligno llamado CyberData –explica Silvestri–. Lo que hacen es comprar o robar niños mutantes o encontrar padres que estén a punto de tener un bebé. Después educan a esos niños den-

Ilustración: Marc Silvestri Scott Williams

tro de la estructura de su corporación, entrenándoles para sembrar el caos y la destrucción por todo el planeta y fortalecer la influencia maligna de la corporación, especialmente en las naciones del Tercer Mundo. Toman la habilidad mutante natural y la refuerzan al máximo mediante su tecnología.»

CyberForce fue creada por CyberData para que sirviera como herramienta de sus diabólicos designios.

«Fueron desarrollados para ser los esbirros de la corporación, pero los siete decidieron unirse y abandonaron CyberData para convertirse en un grupo de chicos buenos –dice Silvestri–. Durante los cuatro números de la miniserie se enfrentarán a CyberData y a otros enemigos.»

El núcleo de CyberForce está formado por siete mutantes. «Ripclaw es el maníaco. Es muy agresivo, y muy poderoso –explica Silvestri–. CyberData le ha proporcionado esas horribles garras que brotan de sus dedos y que pueden convertirse en armas muy destructivas. Es el que tiene más mal genio y resultará el más difícil de controlar, aunque es una parte imprescindible del grupo.

»Morgan Stryker es el que tiene un aspecto visual más peculiar. Para empezar, a un lado tiene tres brazos mecánicos proporcionados por CyberData y al otro tiene su brazo natural. Es su "Sargento Rock", un tipo duro y un líder nato, aunque no es su líder. ¡Lo único que quiere es dejar de perder el tiempo con tonterías burocráticas y hacer el trabajo!

»Cy Blade posee hojas energizadas que asoman de las yemas de sus dedos y puede variar su longitud. Si quiere, también puede lanzarlas. CyberData le ha proporcionado una armadura oculta debajo de la piel que la hace a prueba de balas, por lo que no tiene nada que temer de las armas de fuego. Esa capa de material oculta debajo de su piel también actúa como campo antimagnético, y puede usar ese poder para volar.»

«Velocity es superrápida y también mantiene unas relaciones muy interesantes con CyberForce y CyberData –explica Silvestri–. Juega un papel básico en la definición de lo que es realmente CyberForce y en cuál es su relación con CyberData. Ya poseía una gran rapidez natural, y CyberData mejoró su mente de tal forma que ahora es tan veloz como su cuerpo. También reforzaron su piel, porque cuando viajas a 3.500 kilómetros por hora el impacto que supondría chocar con una mosca sería tan terrible como el de recibir un balazo.

»Impact es el músculo del equipo. Mide unos dos metros diez de altura y posee una fuerza increíble. CyberData le ha hecho prácticamente invulnerable fusionando su piel con un supermetal que han descubierto: ahora Impact tiene un cuerpo metálico, y toda esa tecnología se extiende a su piel y sus músculos, por lo que su fuerza natural ha quedado multiplicada por diez.

»Ballistic es la versión femenina de Morgan Stryker... ¡los dos tienen muy mal genio! También posee una conexión muy interesante con CyberData y CyberForce que es una de las sorpresas de la serie. Tiene un talento mutante para apuntar y lanzar objetos... ¡Sería la jugadora de baloncesto ideal! Empieza siendo una secuaz de CyberData, lo cual permite que sepamos algunas cosas sobre el funcionamiento interno de la corporación. Es la asesina más temible de todo el planeta. Puede utilizar cualquier objeto como arma. CyberData le proporcionó un sistema de puntería infrarroja telescópica y un brazo derecho mecánico. El líder a la fuerza del grupo es Heat Wave. Su poder natural es el de volar. CyberData le proporcionó la capacidad de generar mucho calor, por lo que puede abrirse paso a través de cualquier cosa derritiéndola mediante un haz de plasma. Es el tipo de cabeza fría, el hombre tranquilo capaz de mantener la cohesión del equipo.»

Silvestri añade que a lo largo de la serie CyberForce entrará en contacto con otros personajes secundarios y unos cuantos villanos, y que el grupo en sí puede cambiar.

«El equipo CyberForce podrá ampliarse. Hay muchos personajes que quiero introducir en la miniserie y en la serie regular posterior. En cuanto a si se convertirán en personajes fijos, es algo que aún está por ver –observa Silvestri–. También hay un personaje misterioso que les une, y

Impact: el «músculo» de la CiberFuerza.

Heat Wave: no ardía en deseos de ser el jefe, pero...

Cy Blade: una chica realmente cortante.

Ripclaw: el maníaco del equipo.

Ballistic y Morgan Stryker: montones de mal genio.

Velocity: unos pies y una mente muy ágiles.

Selección Cyber Force: Cortesía Image

es el primero que abandona CyberForce. Es su alma y su inspiración.»

La miniserie contará con varios villanos, Killjoy entre ellos.

«Tiene una conexión bastante interesante con algunos de los miembros de CyberForce. Es una combinación de varios personajes, y es muy poderosa. También usaremos a Bloodshot, un tipo realmente desagradable... CyberData no para de producir esbirros y siempre los está mejorando. Ya poseen un pequeño ejército, y quieren aumentarlo.»

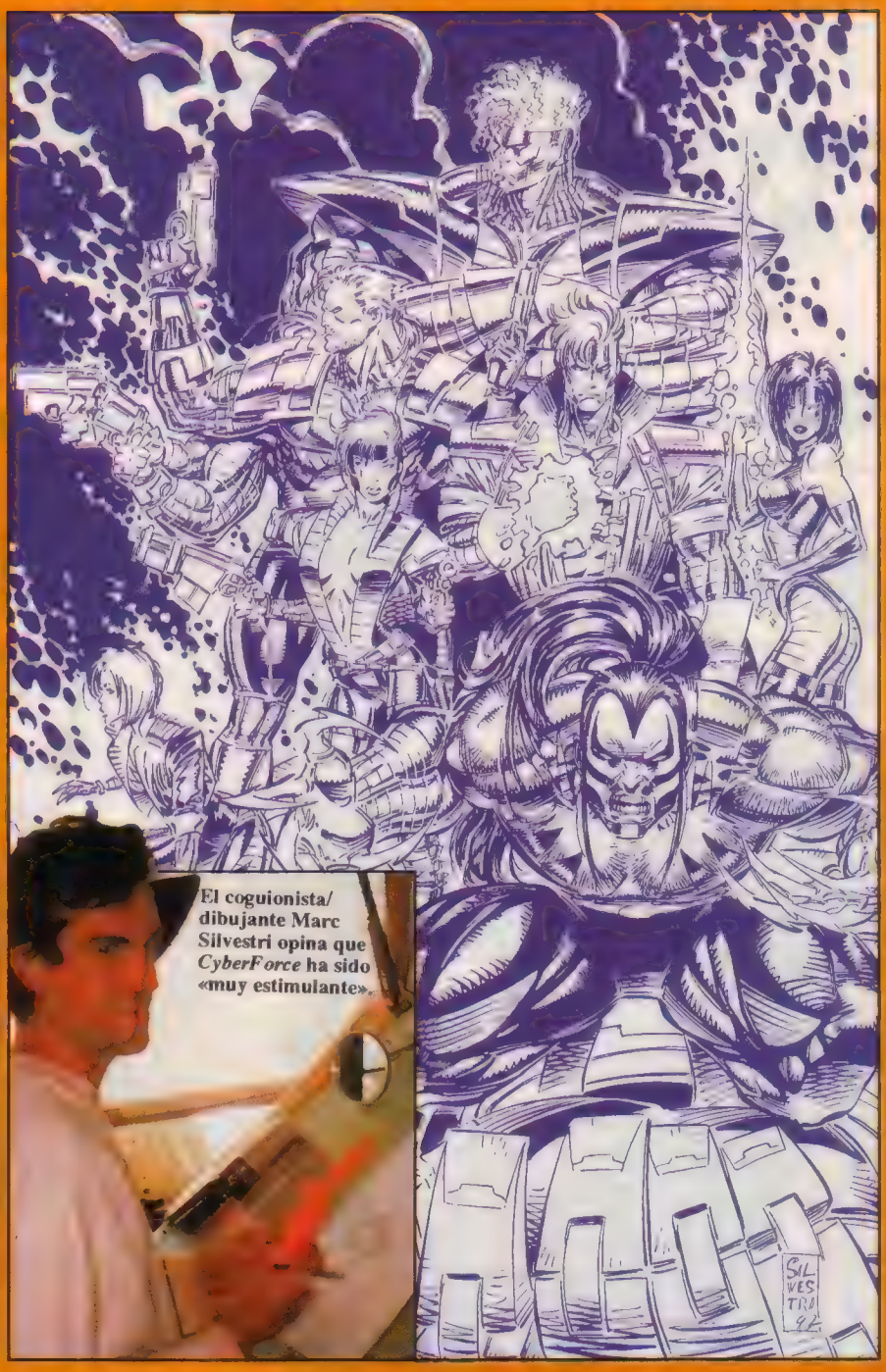
Silvestri llevaba casi diez años trabajando para Marvel, y pensó que ya había llegado el momento de enfrentarse a un nuevo desafío. Decidió trabajar para Image porque eso le permitiría crear sus propios personajes.

«Me pareció que era una auténtica alternativa, una posibilidad de convertirme en propietario de mis creaciones –explica–. Eso siempre ha sido muy importante para todos los que trabajamos en el mundo del cómic, y por desgracia no creo que vaya a generalizarse. Es como una espada de doble filo... Si quieres trabajar para los grandes porque deseas jugar con sus personajes y que tus creaciones sean lo más conocidas posible acabas descubriendo que lo único que puedes hacer es trabajar para la empresa. Todos esos grandes personajes son suyos, no tuyos.

»Me apenó mucho que Pacific y otras editoriales tuvieran que cerrar. Había otras firmas, claro, pero no estaban haciendo lo que me interesa. El resto de dibujantes de Image y yo somos los mejores en el campo de los superhéroes, y por eso estábamos trabajando para Marvel. Ésa es la razón de que tipos como Todd McFarlane, Jim Lee y Rob Liefeld tuvieran tanto éxito en Marvel: son muy buenos. En Image seguiremos con los superhéroes, al menos de momento. Es lo que nos gusta hacer, no lo olvidemos, y si vamos a hacer lo que nos gusta hacer, puedo asegurar que saldrá mejor que nunca y el consumidor quedará más satisfecho. Si expandimos el mercado puede que emprendamos nuevos rumbos... ése es el plan, por lo menos. Ficharemos a más gente creativa, lanzaremos nuevos títulos y nuevos argumentos, pero por ahora, ¡todos queremos hacer superhéroes!

Silvestri dice que otros personajes de Image aparecerán como estrellas invitadas en la miniserie, y es muy probable que los equipos Youngblood y WildC.A.T.S. sean de los primeros en hacerlo. «Nuestro universo compartido va a estar muy concurrido. La ventaja de ser tan pequeños –prácticamente la cosa se limita a nosotros siete y nadie más–, es que podemos trabajar manteniendo una colaboración muy estrecha. Todos estamos muy interesados en lo que hacen los demás. Todos vamos a leer los cómics y los argumentos de los demás cada mes, y nos preguntaremos qué se puede hacer con cada uno ese mes... Tenemos muchas ganas de trabajar así, y creo que los lectores van a pasarlo en grande.»

Silvestri está coescribiendo los guiones con su hermano Eric, y explica que trabajar sin un editor que supervise los cómics de Image tiene sus ventajas y sus inconvenientes. «En el aspecto creativo eso supone que no hay límites. No hay nadie que te diga "No puedes hacer tal cosa", y el efecto inmediato es liberar tu imaginación. También puede haber problemas, claro –admite Silvestri–, y es probable que con el tiempo alguien empiece a hacer trampas porque no quiere que los demás se metan en su terreno. De momento la comunicación que existe entre nosotros es inmejorable, pero creo que todos tenemos ganas de que haya un responsable situado por encima de nosotros. Esa persona no tendría el típico derecho de veto sobre el contenido de los títulos, pero podría encargarse de que no haya problemas de continuidad y también podría asegurarse de que nuestros libros aparecen cuando se supone que han de hacerlo. CyberForce es un auténtico desafío y me encanta –termina diciendo Silvestri–, pero aún así creo que echaré un poco de menos trabajar en los mutantes de la Marvel...»



El coguionista/dibujante Marc Silvestri opina que *CyberForce* ha sido «muy estimulante».

Foto e ilustraciones seleccionadas: cortesía de Marc Silvestri

Todos los personajes e ilustraciones de *CyberForce*: Marca registrada y Copyright 1992 Marc Silvestri

Según Silvestri, «el desarrollo de los personajes es una parte muy importante de *CyberForce*.»

En RECUERDO DE

William M. Gaines 1922-1992

Photo: Sheelagh J. Wells

William Gaines estuvo al frente de la generación *MAD* durante 40 años.

Sea donde sea el sitio en el que se mencione el nombre de William Gaines, la palabra *Mad* lo sigue de una forma casi inevitable. Es imposible pensar en la irreverente revista *Mad*, que lleva siendo una parte de la cultura popular norteamericana desde hace cuarenta años, sin acordarse de Gaines, un hombre de melena descuidada y gafas cuyo nada atildado exterior ocultaba la astuta mente de un hombre de negocios nato.

En 1952, Gaines tomó un cómic que costaba diez centavos y a lo largo de los cuarenta años siguientes lo transformó en una de las revistas de humor más populares del mundo.

Frank Jacobs, su biógrafo, lo expresó mucho mejor: «Gaines y *Mad* son tan inseparables como un chico y su rana.»

Su carrera de editor empezó en 1947 cuando Max, su padre, murió en un accidente náutico. Como recordaba riendo en una entrevista de 1991, Gaines no estaba preparado para ocupar el puesto de su padre.

«Se suponía que iba a ser profesor de química... ¿Qué estaba haciendo yo allí? Iba al despacho, firmaba unos cuantos cheques y me pasaba el día jugando a las cartas con mi primo, pero poco a poco empecé a interesarme por todo aquello.»

Durante los años siguientes, Gaines transformó la tambaleante empresa de su padre en un negocio próspero y floreciente. Un joven dibujante llamado Al Feldstein le ayudó a incrementar la gama de cómics con nuevos títulos –amor, policíaco, Oeste–, y no pasó mucho tiempo antes de que los dos se interesaran por unos géneros que siempre les habían gustado.

«De pequeño leía muchas revistas *pulp* de ciencia ficción y terror –dijo Gaines–. Cuando me convertí en editor de cómics, me acordé de lo que me gustaba cuando era pequeño, y lo que me gustaba era el terror y la ciencia ficción.»

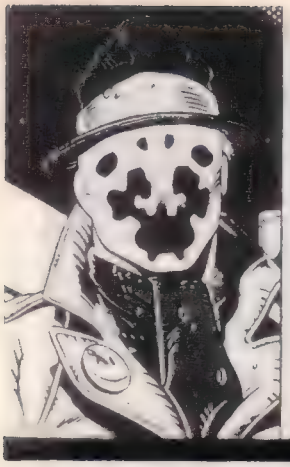
Gaines y Feldstein lanzaron una nueva gama de cómics de terror y ciencia ficción que infringieron todos los tabúes existentes en aquellos momentos. Con títulos como *The Vault of Horror*, *Tales from the Crypt* y *The Haunt of Fear*, los cómics EC no tardaron en tener tal éxito que engendraron numerosas imitaciones. Por desgracia, su vida fue muy corta. En 1954 Gaines prestó testimonio ante un Subcomité del Senado de los Estados Unidos que estaba investigando el impacto de los cómics de terror en los niños. «Entré allí un poco menos asustado de lo que habría estado si me hubiesen llevado tirando de los pelos como hicieron con los demás editores», recordaba Gaines en esa entrevista. Poco después, la creciente presión pública contra esos cómics hizo que Gaines no tuviera más remedio que dejar de publicarlos. El único título que siguió vendiendo era una revista de humor llamada *Mad*.

Empezó a remontar el vuelo, *Mad*, bajo la tutela de Harvey Kurtzman primero y de Al Feldstein después. Su peculiar humor enloquecido siempre ha tenido como máximo ejemplo a su mascota Alfred E. Neuman, un idiota de sonrisa mellada cuyo lema «¿Preocuparme yo?» acabó incorporándose al lenguaje de la calle.

Gaines terminó vendiendo sus intereses en *Mad* a Warner Communications, pero siguió trabajando como editor y los nuevos propietarios le concedieron la máxima libertad posible. Se negó a buscar publicidad, apenas intentó conseguir suscriptores y cambió la escala salarial de la revista para que los guionistas cobraran lo mismo que los dibujantes. «Sigo afirmando que el guionista es lo más importante en todos los negocios relacionados con el espectáculo, ya sea cine, televisión, cómics o cualquier otro.»

William Gaines murió en su casa de Manhattan el 3 de junio de 1992 mientras dormía. Deja esposa y tres hijos, así como ese idiota pecoso al que adoptó en los años 50. Hay muchas probabilidades de que Alfred E. Neuman siga presente en la cubierta de *Mad* durante los años venideros, pero esa sonrisa mellada ya no será tan alegre como lo había sido en el pasado.

—Joe Nazzaro



ANTIFAZ COMIC

C/. Mayor de Gracia 205
Tel. 237 81 19
(COMPRA-VENTA)

AMPLIO STOCK COMICS ZINCO

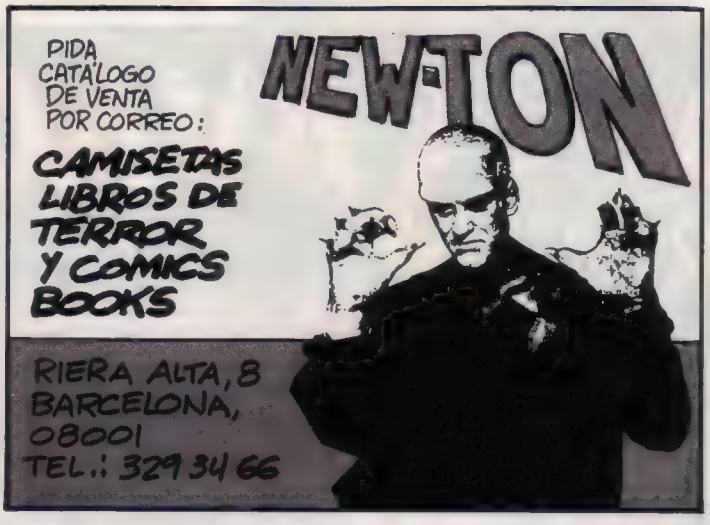
ULTIMAS NOVEDADES COMIC BOOK USA

LIBRERIA
Imágenes Comics

TODO EN EL MUNDO DEL COMIC

C/. Pelayo, 14 - Tel. (96) 352 05 73 - 46007 VALENCIA

COMIC-ROL
¡ENTRA CON NOSOTROS EN EL MUNDO DE LOS JUEGOS DE ROL...
...DE LOS COMICS Y... WARGAMES!
EN: C/ OCTAVIO CUARTERO. Nº25 ALBACETE 02003
CAMISETAS, FIGURAS DE PLOMO, DADOS, POSTERS...
...CONCURSOS, CAMPEONATOS, COMIC USA... ¡¡LLAMANOS!! TEL: 238832



VEN, VEN... ACERCATE A LA PRIMERA TIENDA ESPECIALIZADA DE LA ZONA SUR DE MADRID

C/. PARQUE VOSA, 8
(FRENTE MULTICINES)

A 30 SEGUNDOS ESTACION RENFE MOSTOLES

Mercacomic
CAMBIO - COMPRA - VENTA
Móstoles

EL HOMBRE OCULTO DETRÁS DE DOC SAVAGE

Lester Dent tuvo aventuras más que suficientes para muchas vidas tanto en la ficción como en la realidad.

Por CAL TINNEY

Ilustración: Walter M. Baumhofer

En junio de 1945, el periodista Cal Tinney entrevistó a su amigo el escritor Lester Dent, la fuerza oculta detrás del Doc Savage Magazine *de Street & Smith (y el autor de la mayoría de las 181 novelas publicadas en sus páginas). Tinney escribió este largo perfil de Dent con la idea de que fuese publicado en la revista, pero nunca ha aparecido en ninguna parte.*

Conozcan al hombre que se oculta detrás de Doc Savage, el heroico Lester Dent.

Todas las ilustraciones de los pulps y fotos de Dent: Cortesía de Will Murray y Norma Dent

Al preparar este manuscrito para que fuese publicado por primera vez en COMICS SCENE, *los editores decidieron conservar toda su energía alocada y sus abundantes excentricidades estilísticas, y optaron por presentarlo prácticamente de la misma forma en que lo habrían visto los lectores si hubiera llegado a publicarse hace 47 años.*

Ésa es la razón de que el tiempo verbal utilizado sea el presente, que se hable de Dent y de su padre –quienes llevan mucho tiempo muertos–, como si estuviesen vivos y de que de vez en cuando se haga referencia a individuos (Pat Hurley, «Valle de la Muerte» Scotty), acontecimientos (las Vacaciones de los Bancos del año 1933), y productos (un automóvil Packard) que han sido olvidados hace mucho, y de que la gran mayoría de lo que

Ilustración: Walter M. Baumhofer

Según su creador Doc es una combinación de Sherlock Holmes, el detective Craig Kennedy, Tarzán y Abraham Lincoln.

parecen exageraciones sobre su vida inventadas por el propio Dent no haŷan sido eliminadas.

Cuando escribió este artículo, Tinney era columnista de periódico, comentarista de radio y guionista de Pistol Pete Rice, *una serie radiofónica del Oeste emitida por la NBC basada en el personaje del mismo nombre popularizado por uno de los pulps que publicaba la editorial Street & Smith.* ***COMICS SCENE*** *está en deuda con Will Murray, historiador de las revistas pulp, y con el abogado de Cal Tinney por la ayuda prestada y por haber permitido la publicación de este valioso documento.*

Nunca hay forma de saber cómo acabará un vaquero. Puede acabar en la pantalla de los cines, igual que Tom Mix, o como embajador en China, igual que Pat Hurley... o como domador y rey de las palabras, igual que un vaquero de Wyoming llamado Lester Dent.

Permitan que les presente a ese metro noventa de hombre llamado Les.

Y no esperen que cace un novillo a lazo en el césped de la Casa Blanca. Les lleva años sin arrojar el lazo contra una res, aunque aún cría unas cuantas, y su padre –que tiene 72 años de edad–, todavía alberga la esperanza de que algún día conseguirá alejarle de las máquinas de escribir y la producción de literatura de sangre-y-truenos el tiempo suficiente para que le ayude a marcar el ganado. Sí, máquinas de escribir (en plural) porque cuando decide coger la silla de montar, Les, como todo buen vaquero de Wyoming, tiene toda una gama de monturas entre las que escoger. En vez de una sola máquina de escribir Les tiene cinco, y mientras una trabaja, las otras cuatro siempre están descansando.

¿Descansando? Bueno, descansando, sí... pero con la silla de montar puesta. El carro de cada una contiene una hoja con algo escrito en ella... y lo que está escrito en esa hoja acabará formando parte de otra gran aventura.

Puede que nunca se llegue a decir: «Cuando escriban mejores historias será Dent quien las escriba», pero lo que sí se dice es: «Cuando haya que escribir más historias, Dent las escribirá». Pero Lester ya tiene cuarenta años, y no escribe tanto como en el pasado. Ahora que su negra cabellera está empezando a volverse de color gris se conforma con escribir un promedio de cien mil palabras al mes, y puede decirse que casi se ha jubilado. Ya no produce cien mil palabras a la semana como hacía en otros tiempos, porque si lo hiciera no tendría tiempo para ir de caza.

Dent es moreno, corpulento y pesa unos noventa kilos, y aparte de eso es el único hombre del mundo que ha escrito nueve novelas de sesenta mil palabras cada una en seis semanas y que después de terminarlas ha visto cómo la heroína se volvía hacia él y le hablaba.

«Lo recuerdo tan bien como si hubiese ocurrido ayer –afirma Dent rascándose el pequeño bigote pelirrojo que crece sobre su labio superior–. Estaba sentado delante de mi máquina de escribir terminando una escena entre un chico y una chica. El chico y la chica se conocen, se caen bien y deciden seguir juntos para siempre... ese tipo de cosas. Siempre intento visualizar un poco a mis personajes, y de repente me di cuenta de que había vello negro en las piernas de la chica: los pelitos se le veían a través de las medias. Hice una anotación mental para acordarme de que la chica debía depilarse las piernas. Después me di cuenta de que los cordones de los zapatos del héroe estaban anudados con un nudo que yo no sabía hacer. Acababa de decidir que eso era realmente extraño cuando de repente el chico y la chica se dieron la vuelta y empezaron a hablar conmigo. El héroe me preguntó si tenía alguna idea de dónde había dejado su sombrero y cuando le ofrecí una silla la chica me dijo que no hacía falta, que prefería seguir de pie. Estaban allí. Eran reales, de carne y hueso... Sólo necesité unos momentos para comprender lo que había ocurrido. Le puse la funda a la máquina de escribir y me largué de allí lo más deprisa posible.

»Seis semanas en Florida y todo volvió a la normalidad...»

Ilustración: Robert G. Harris

Los artefactos enloquecidos de Savage se han anticipado a muchos inventos reales. «Nos hemos adelantado a los científicos», dice Dent.

Ilustración: Robert G. Harris

«Yo nunca he dicho que Doc pudiera saltar sobre el Empire State tal y como hace Supermán», protesta Dent.

El hijo más famoso de Dent es *Doc Savage*, la revista mensual que escribe bajo el pseudónimo de Kenneth Ro-

Ilustración: Walter M. Baumhofer

«Nunca permitas que tu héroe haga algo que tú no querrías hacer.»

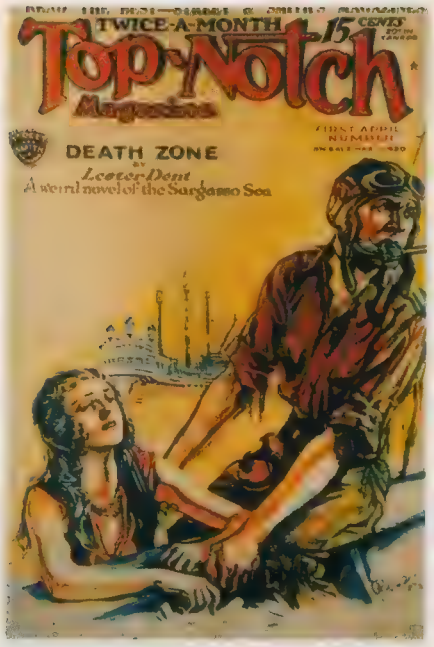


Ilustración: Robert Graff

Una venta a *Top-Notch* hizo que la carrera de Dent remontara el vuelo. «Después de eso, empecé a vender prácticamente todo lo que escribía.»

beson. Dent se pone más furioso que un gato montés de Wyoming cada vez que ve un ejemplar de la revista en el quiosco. Oh, claro, *Doc Savage* le está haciendo ganar tanto dinero que los recaudadores de impuestos empiezan a verse desbordados, y es la revista de aventuras detectivescas que más se vende. Los soldados que luchan en ultramar leen las aventuras de *Doc Savage* en busca de nuevas emociones cuando se aburren de matar enemigos. Pero aun así, ver un nuevo ejemplar de la revista hace que los ojos azules de Dent se iluminen con la gélida llama de la ira. ¿Por qué? Porque cuando echas un vistazo al índice no ves escrito «Lester Dent» sino «Kenneth Robeson».

«Lo del pseudónimo fue idea del editor –se enfurece Dent–. Estoy totalmente en contra de esa clase de cosas, y siempre he creído que un escritor trabaja mucho mejor cuando sabe que lo que escribe se publicará con su nombre.»

Por si hay alguien que lo ignore Doc Savage fue el predecesor del diluvio actual de superhombres que inunda las páginas de los cómics y que está un poco por todas partes. Doc fue concebido y lanzado por Dent hace ya una docena de años, y originalmente era un supernorteamericano inteligente, atractivo y alto (más de metro noventa) capaz de hacer cualquier cosa que se propusiera. Nació durante las Vacaciones de los Bancos del año 1933, y en *El Hombre de Bronce*, Doc Savage caminaba por el aire, detenía trenes con la fuerza de su voluntad y se encargaba de castigar a todo un ejército que se estaba portando mal. Teniendo en cuenta la fecha en que nació, uno podría preguntarse por qué no acabó con la Gran Depresión, ¿verdad? Bueno, lo hizo... al menos para Dent.

La revista funcionó tan bien que en sólo seis meses ya tenía veintisiete imitadoras. La circulación fue subiendo hasta alcanzar cifras fenomenales para un pulp. Doc dio el salto a la radio, no tardó en protagonizar un cómic que se vendió todavía mejor y *Doc Savage* empezó a ser publicado regularmente en nueve idiomas aparte del inglés.

Doc Savage llegó al cómic por primera vez gracias a Street & Smith en 1940, y décadas más tarde ha vivido aventuras en Gold Key, Marvel, DC y Millennium.

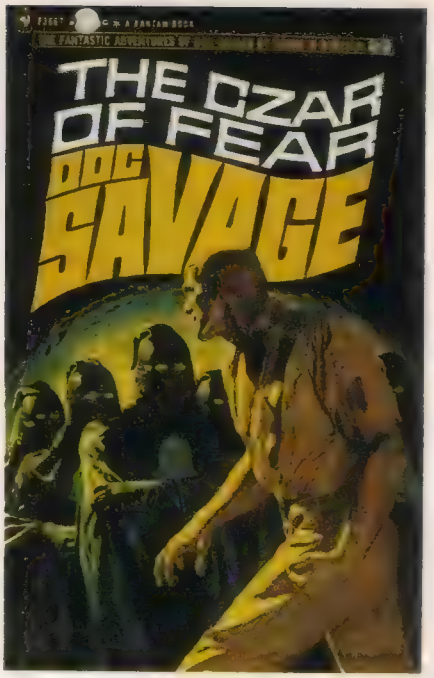


Ilustración de *Czar*: James Bama

Los fans de Doc pueden respirar tranquilos. Will Murray está escribiendo nuevas aventuras de Doc Savage para Bantam basadas en material inédito de Dent.

La editorial Street and Smith quedó muy sorprendida, y el creador nacido en Wyoming, también.

«No me había dado cuenta de que hubiera tanta gente que soñaba con ser un superhombre –dice–, pero ahora soy más consciente de ello. Un hombre vuelve a casa después de pasarse todo el día conduciendo su taxi y se encuentra con que su mujer le amenaza con echarle a la calle porque no ha traído el dinero suficiente. Naturalmente, quiere ser un superhombre. O un barbero que se ha pasado el día aburriéndose... ¿Cree que no está anhelando una oportunidad de salir de su barbería para reordenar la vida de continentes enteros? Doc es el típico sueño lo-que-me-gustaría-ser de todo el mundo, yo incluido.»

¿Y cómo se le ocurrió crear a Doc?

«Empecé a buscar un personaje para todas las historias que quería escribir, y decidí echar un vistazo a lo que habían creado otros escritores. Sherlock Holmes me proporcionó la habilidad deductiva, Tarzán de los Monos el físico impresionante y la potencia muscular; Craig Kennedy [un «detective científico» de los primeros años de los pulps] sus conocimientos, y Abraham Lincoln esa aureola indefinible estilo Jesucristo. Lo mezclé todo, lo agité... y obtuve a Doc Savage.»

Pero bueno, ¿es que Doc no tiene ni un solo vicio? ¿Ni tan siquiera besa a la heroína?

Ilustraciones de *Spider, Satan y Cargo*: Bob Larkin. Ilustración de *Bronze*: James Bama

Cubiertas de Doc Savage y comics: Copyright 1933, 1935, 1936, 1937, 1940 Street & Smith Publications

Desde 1964 hasta 1990, Bantam Books ha reimpreso todas las aventuras de Doc en libros encuadernados en rústica, incluyendo los no publicados *Red Spider*, y la verdadera primera saga, *The Man of Bronze*.

«¡Dios santo, no! –exclama Dent–. Durante ocho volúmenes –y eso es remontarse a ocho años atrás–, lo único que ha besado son los planos de un extintor que le salvó la vida en una ocasión.»

No crean que los artefactos inventados por Doc Savage son tan descabellados.

«Nosotros... es decir, Doc y yo –explica el siempre diligente Dent–, nos limitamos a adelantarnos a los científicos.»

Estos son algunos de los tantos que se ha anotado este imaginativo equipo:

–Concibió el Rastro Marino, esa sustancia que se deja caer de los aviones y que colorea las aguas indicando la posición de los pilotos que han perdido su aparato diez o más años antes de que fuese utilizada por nuestras fuerzas armadas.

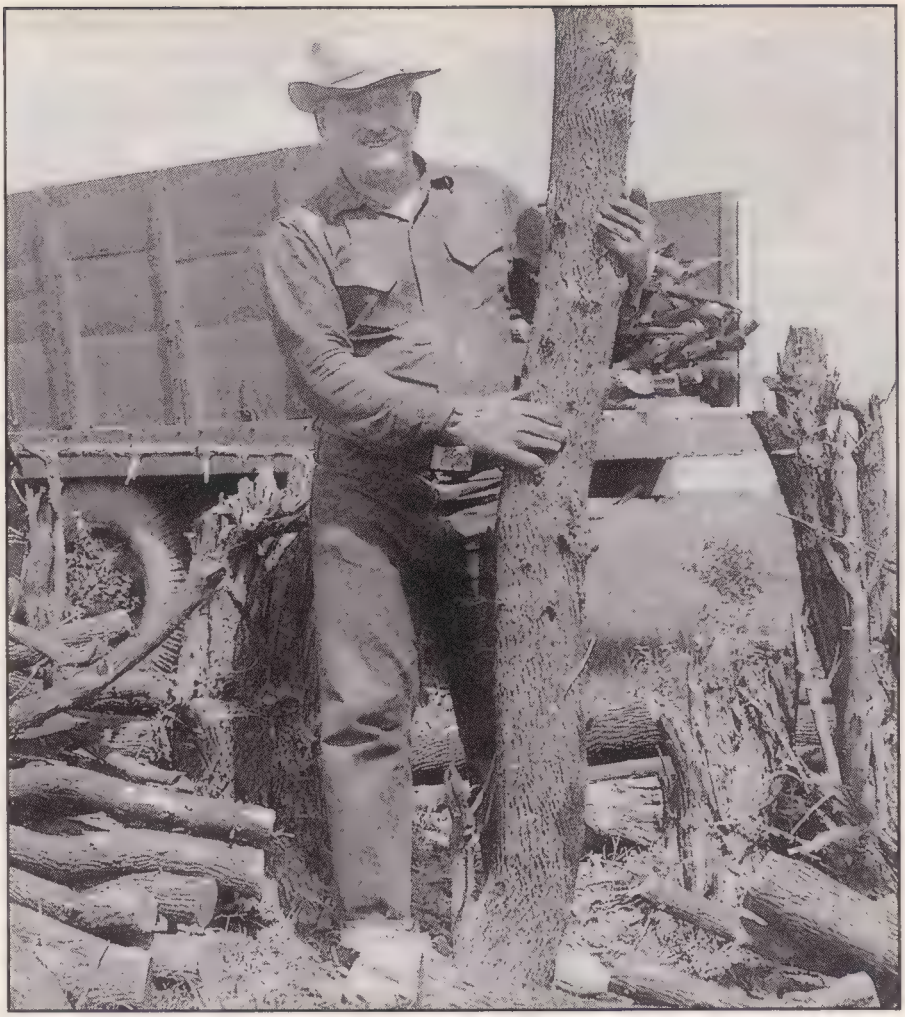
–Utilizó el radar en una fecha tan temprana como 1943, aunque antes de esa fecha ya estaba siendo investigado en algunos laboratorios.

–Empleó una sustancia química para repeler tiburones haciendo que se alejaran de un nadador por lo menos diez años antes de que la Armada de los Estados Unidos la usara durante la Segunda Guerra Mundial.

–Utilizó un gas que afecta al sistema nervioso, y se sabe que un gas semejante ha sido usado posteriormente por los alemanes.

–Empleó una granada repleta de gas anestésico. Dent no sabe si esa arma fue muy usada durante la Segunda Guerra Mundial, pero los militares de los Estados Unidos han hecho algunos experimentos con ella.

–Hace muchos, muchos años, Doc usó un sistema de ventilación para submarinos. Un artefacto similar fue utilizado por los alemanes contra los aliados durante la Segunda Guerra Mundial, y estuvo a punto de conseguir que el balance final de la guerra submarina les resultara favorable.



Crecer en un rancho permitió que Dent tuviera ocasión de dar unos cuantos puñetazos a las vacas. «Cada vez que me daban una coz yo se la devolvía con los puños», explica.

Foto: Cortesía de Vada Norfolk Burnett/Norma Dent

El primer contacto de Lester con las revistas pulp tuvo lugar durante su infancia en Wyoming, y cambió toda su vida para siempre.

–¿Ametralladoras? Doc ya las disparaba hace mucho tiempo. Doc también utilizaba bombillas de flash infrarrojas para hacer fotos con luz negra antes de que fueran perfeccionadas y puestas en el mercado. Y usó grabadoras doce años antes de que fuesen ofrecidas al público.

–En 1935 un tipo de Miami, Florida, construyó un artefacto para buscar tesoros siguiendo las especificaciones de Dent. Años después el Ejército de los Estados Unidos lo alteró y lo usó para detectar minas.

La gramática de Dent no es lo que se dice impecable. En tres ocasiones distintas, tres directores de publicaciones distintos le han hecho acudir a sus despachos de Nueva York y le han dicho: «Eh, Wyoming, tenemos un regalito para ti...» El regalito siempre ha sido el mismo: una gramática elemental. (¡Para desgracia de los directores de publicaciones Dent no ha leído ninguno de los tres libros!)

Escribir *Doc Savage* ha servido para que Dent viviera algunas experiencias que se salen de lo corriente.

«Dejando aparte la ocasión en que llevé a mi mujer a ver una película en Ponca City, Oklahoma, justo después de que nos hubiéramos casado e intenté darle las dos entradas a un indio de madera, mi experiencia más embarazosa ocurrió hace muy poco tiempo. El FBI se puso en contacto conmigo y me rogó que hiciera cuanto pudiese para que las peticiones de rescate de mis historias no fuesen tan realistas. Parece ser que un secuestrador se había limitado a recortar una y la había utilizado en Detroit para pedir un rescate...»

También ha habido algunas tragedias. Un niño estaba tan fascinado por un nudo que Doc Savage usó en uno de sus prisioneros que decidió probarlo consigo mismo en el sótano de su padre. El nudo funcionó demasiado bien, y el pobre niño acabó estrangulado.

«A partir de entonces, he procurado no dar muchos detalles sobre nudos o sobre los ingredientes de las drogas y los gases venenosos», explica Dent.

Esa precaución se ha extendido a las llaves de jiu-jitsu en cuanto se enteró de que los salvavidas de una playa del Atlántico habían estado haciendo demostraciones del método de producir la inconsciencia que emplea Doc Savage (aplicando presión en la zona espinal) y habían matado a dos personas.

Dent es un buen jinete y un gran tirador, pero cuando se le pregunta por qué no escribe historias del Oeste, ya tiene una explicación preparada. «¡Cuernos –ex-

clama–, porque me crié en un rancho! ¿Cree que puedo tener ganas de escribir sobre algo que conozco tan bien? Nunca he estado más al norte del sur de Alaska, pero escribo historias maravillosas sobre el Polo Norte. Si cree que va a conseguir que escriba algo sobre un pueblucho como Pumpkin Buttes, Wyoming, está loco. Ya he estado en Pumpkin Buttes.»

Cierto. Pumkin Buttes se encuentra cerca del Rancho Greasewood en el que creció. Dent fue el único hijo de una pareja de rancheros que vivía tan lejos del vecino más próximo que cuando Allie Dent, su madre, llamaba a su puerta para pedir prestado un poco de azúcar tenía que llevarse el forraje suficiente para alimentar al caballo que tiraba del carro durante una semana entera.

«Cuando esa zona de Wyoming empezó a ser colonizada, viajé en una carreta cubierta y nos abrimos camino por las montañas Big Horn al estilo de los viejos pioneros. ¿Vacas? Pues claro que he tenido montones de experiencias con las vacas. He recorrido todas las montañas de Wyoming y me las he visto de todos los colores con ellas. Cada vez que me daban una coz yo me vengaba dándoles un puñetazo.»

Su padre le regaló su primer rifle cuando cumplió siete años.

«Maté mi primer antílope cuando tenía ocho años. Vivíamos en un sitio donde había más antílopes que conejos.»

Por aquella época, el joven Dent leía mucho: catálogos de herramientas, almanaques y panfletos de Lydia Pinkham. Un día llegó a sus manos una revista pulp y eso cambió toda su vida.

«Nunca había leído algo tan maravilloso. En cuanto terminaba de ayudar a papá a apagar un fuego en la pradera, despellejar un oso o cualquier otra de esas aburridísimas tareas cotidianas, iba corriendo al granero y leía pulps llenos de historias sobre gente que llevaba vidas realmente activas y emocionantes.

»No tenía compañeros de juegos, y viví una juventud totalmente distorsionada. Mi único compañero de juegos era mi imaginación, y en mi caso ese período de intensa creación imaginativa que los niños suelen dejar atrás a los cinco o seis años se prolongó hasta los doce o los trece. Mis viajes y mis hazañas imaginarias me parecían extremadamente reales. Creo que casi llegué a dominar una forma de autohipnosis.»

Dent se hartó de cultivar la tierra y atizar puñetazos a las vacas y decidió que quería ser banquero, por lo que fue a la Escuela de Ciencias Administrativas Chillicothe de Chillicothe, Missouri, y se dispuso a matricularse. Mientras hacía cola para presentar los documentos, el chico que estaba delante de él le dijo que un licenciado en ciencias administrativas que entrara a trabajar en un banco sólo ganaba quince dólares a la semana, y que alguien que terminara el curso de telegrafía podía ganar más de treinta y cinco a la semana en cuanto saliera de la escuela. Dent no se lo pensó dos veces y se inscribió en el curso de telegrafía.

Estaba casado y trabajaba como telegrafista en Tulsa, Oklahoma, cuando un día se presentó en la oficina y descubrió que un colega suyo que no tenía que empezar a trabajar hasta dentro de dos horas estaba allí aporreando una máquina de escribir.

«Le pregunté qué demonios le había impulsado a presentarse dos horas antes, y él me dijo que estaba escribiendo un relato. "¿Un relato?", repetí yo, y me eché a reír. Reí y reí... no podía controlarme. Seguía riendo cuando aquel tipo cogió un trozo de papel que tenía encima del escritorio y le dio la vuelta. Era un cheque de 450 dólares, lo que le habían pagado por su último relato. Dejé de reír.»

Y ése fue el momento en el que Dent decidió que si un telegrafista podía ganar 450 dólares extra escribiendo relatos, otro podía hacer lo mismo. Para él carecía de importancia que le hubieran suspendido tres veces seguidas en la asignatura de gramática y que quizá no tuviese madera de escritor.

«Estaba dispuesto a gastarme cualquier cheque de 450 dólares sobre el que pudiera poner las manos, y eso fue lo único en lo que pensé», explica Dent.

Escribió doce relatos –cuatro de ellos tan largos que eran novelas–, ¡y no consiguió vender ni una sola palabra!

«Empecé a odiar a ese telegrafista, y no podía verle ni en pintura, y lo peor era que mi esposa estaba empezando a odiarme porque me pasaba el día entero escribiendo. ¡El día de Navidad, el pavo tuvo que compartir la mesa con mi máquina de escribir! Pero por fin conseguí vender un relato a *Top-Notch*, una revista que ya no se publica, y me pagaron 250 dólares. Eso hizo despegar mi carrera de escritor. A partir de entonces empecé a vender prácticamente todo lo que escribía, y conseguí ganar varios centenares de dólares al mes.

»Escribí un relato de aventuras aéreas de 9.000 palabras... ¿Por qué no iba a hacerlo? Había conocido a un tipo llamado Orville Wright antes de que fuera el primer hombre que consiguió volar. Se lo envié a otro escritor que trabajaba para los pulps y que también era redactor nocturno de un periódico de Tulsa para que me diera su opinión. "Es horrible –me dijo–. ¡Quémalo! Eres nuevo en el campo, pero has conseguido hacerte una cierta reputación, y estoy seguro de que esto acabaría con ella." No sólo me aconsejó que lo quemara, sino que llegó al extremo de darme una caja de cerillas... Entonces cometí una auténtica temeridad. Metí el relato en un sobre, lo envié a la editorial Dell, y tres días después recibí un telegrama.

»El texto del telegrama decía: "¿Puede venir a Nueva York inmediatamente y escribir exclusivamente para nosotros, cobrando 500 dólares al mes para empezar?" Telegrafié a un amigo mío que vivía en Nueva York y le pedí que averiguara si los tipos de Dell tenían fama de estar locos o si eran de fiar. Mi amigo me envió un telegrama diciéndome que no había conseguido averiguar nada sobre su cordura o falta de ella, pero que Dell era una editorial muy importante.

»Acabé consiguiendo que la Associated Press me diera la excedencia. Les conté lo que por aquel entonces me parecieron unas mentiras magníficas: les dije que quería ir a Nueva York para que mi esposa pudiera operarse, o algo así. Lo primero que descubrí cuando llegué a Nueva York fue que no había conseguido engañar a la AP ni por un momento, pero también descubrí que si fracasaba estaban dispuestos a devolverme mi antiguo empleo.

»Cuando entré en el despacho de Richard E. Martinsen, el ejecutivo de la editorial Dell que me había enviado el telegrama me arrojó un ejemplar del último libro de Dashiell Hammett para que lo cogiera al vuelo. "Esto

Dent probó suerte con la literatura por primera vez cuando estaba trabajando como telegrafista.

Si los negocios lo exigen, Dent va volando adonde sea... en su avión particular.

es la clase de cosa que queremos de usted –me dijo–. Lo que nos ha impresionado de lo que escribe es la rapidez de la acción, y la violencia de las emociones y de lo que ocurre a cada momento."

»Bueno, lo intenté. Me dieron tres revistas enteras para que las llenara cada mes, y antes de que me diera cuenta de lo que ocurría ya era fabulosamente rico y me había trasladado a Greenwich Village. Era un autor. Nadé en la abundancia durante cuatro meses, y de repente las tres revistas se hundieron de la forma más estrepitosa posible.

»No creo que todo fuera culpa mía, claro... Le hablo del año 1932, y estoy seguro de que la Gran Depresión tiene que cargar con una parte de la responsabilidad. Seguí escribiendo, pero nadie quería comprar lo que escribía. La cosa siguió igual un mes detrás de otro hasta que hubo pasado medio año. Comprendí que tenía que cambiar de aires, así que hice las maletas y mi esposa y yo nos marchamos de Nueva York. Nuestra situación financiera era tan mala que no permití que nos llevaran el equipaje porque no tenía dinero para dar la propina.»

Dent decidió que si no puedes hacerte rico de una forma siempre puedes hacerte rico de otra, y su siguiente intento de ganar dinero consistió en ir al suroeste y buscar oro. De todas formas, siempre había querido hacerlo, y ahora tenía la ocasión.

Les y su esposa Norma se trasladaron al Valle de la Muerte –«Había oído comentar que "Valle de la Muerte" Scotty había encontrado oro, y pensé que sería un buen sitio para empezar–, y vivieron con el famoso Scotty en cuestión.

Dent estaba convencido de que alguien con tanto oro como se rumoreaba que poseía Scotty estaría dispuesto a compartir un poco de su riqueza; y recuerda que llegó a acompañarle en algunas de sus prospecciones, pero no hubo suerte.

Aun así los Dent no se murieron de hambre. La casa de Scotty estaba rodeada de palmeras trasplantadas de Egipto y Scotty se encargó de hacer caer todos los dátiles que los Dent podían comer... con una escopeta.

«Los dátiles no quedaban en muy buen estado –admite Dent–, pero apreciamos el gesto.»

Después, el ambicioso Dent y su esposa buscaron oro por toda Arizona, en Chihuahua y a lo largo del río Dolores y por todo el suroeste de Colorado.

«No nos fue tan mal –recuerda Dent–. A veces encontrábamos alguna raíz comestible que había quedado atrapada en el cedazo...»

Encontraron el oro suficiente para pagar sus billetes de vuelta y regresaron a Nueva York.

«Tenía una idea para Doc Savage. Mientras escribía y vendía otras historias –la depresión en el campo editorial había remitido lo suficiente para que pudiera ganar algo de dinero–, perseguí a los tipos de Street and Smith e intenté convencerles de que aceptaran publicar a Doc.

»Lo conseguí. En el primer número el autor era "Kenneth Roberts". No sé quién se enfadó más, si yo o el verdadero Roberts... El idiota que había escogido aquel pseudónimo no sabía que existía un Kenneth Roberts que escribía para el *Saturday Evening Post* y que ya era bastante conocido. Cambiaron el pseudónimo por el de Kenneth Robeson y pidieron disculpas a Roberts, pero a mí nunca me las han pedido.»

El primer gesto de Dent después de que la nueva revista le trajera la prosperidad fue comprarse un yate.

«Me había criado en Wyoming, en un sitio donde teníamos que acarrear el agua de beber en barriles desde un lugar que estaba a casi

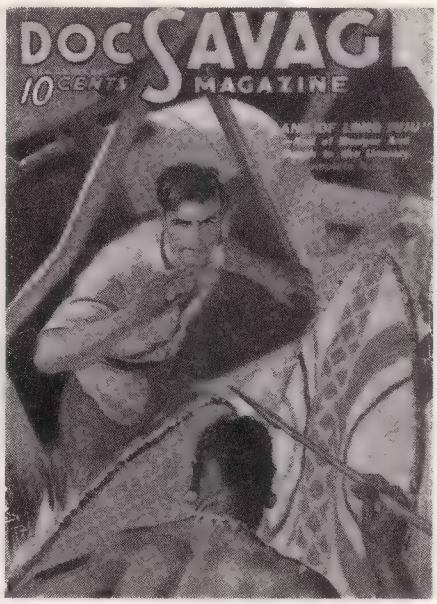


Ilustración: Robert G. Harris

Dent observa que Doc «sigue descubriendo tribus extrañas», pero su héroe «nunca ha salido de este planeta».

cuarenta kilómetros de distancia y luego había que sacar los gusanos con un saco de harina, así que era inevitable que quisiera ver el mar. Aparte de eso había estado escribiendo y vendiendo un montón de relatos de aventuras marinas, y cuando llegué al que hacía el número 50 decidí que quizá debiera echarle un vistazo al mar.»

Dent así lo hizo, y desde entonces no ha podido volver a escribir ni un solo relato de aventuras marinas más. No sabe por qué, a menos que se trate de ese viejo problema suyo que le obliga a escribir sólo sobre cosas que nunca ha visto.

El yate ocupó una posición muy importante en su vida durante los cinco años siguientes. En una ocasión se lo robaron.

El ex vaquero siguió la pista del yate por toda la costa del Atlántico hasta que la Patrulla Costera logró encontrarlo en Norfolk, Virginia, con el ladrón aún a bordo de él y pilotándolo. Dent se enfadó tanto que cogió un revólver de seis tiros y se dispuso a ajustarle las cuentas al ladrón, un antiguo contrabandista de ron.

«¡Y resultó que ese maldito inútil hijo de un cocinero de barco no quería pelear! Le dije que estaba mejor preparado para la batalla que yo, pues no tenía que cargar con el peso muerto que supone un revólver de seis tiros, pero no se dejó convencer por mis argumentos.

»Lo que hizo fue caer de rodillas y me aseguró que si hubiese sabido lo mucho que costaba mantener un yate jamás lo habría robado, y acabó suplicándome que se lo quitara de las manos.»

Dent usó equipo de buceo para rodar numerosas películas submarinas con su yate como base, y después ganó un poco de dinero extra haciendo una gira por las escuelas del norte de Missouri para exhibirlas (llegó a proyectarlas 75 veces).

Su equipo de buceo y su detector de tesoros sumergidos eran exhibidos antes de cada proyección. También recogió dinero para que los niños que lo necesitaban pudieran tener gafas y almuerzos escolares gratis. No ha sido la última ocasión en que el corpulento Dent ha interpretado el papel de buen samaritano, aunque no le gusta hablar de eso. Durante los últimos años, Dent ha asumido la carga de

hacerse responsable de varios jóvenes, que tenían problemas con la Ley, y en por lo menos tres casos ya iban de camino a la granja penitenciaria estatal cuando Dent intervino. De esos tres jóvenes, dos han seguido por el buen camino.

Viajar en el yate era muy divertido... o lo fue hasta que Dent, su esposa y sus dos tripulantes fueron sorprendidos por un huracán en pleno océano.

«El viento soplaba directamente de Florida –cuenta Dent–, e iba cargado de árboles, cabañas, divorciadas... ¡había de todo! Sopló a más de cuatrocientos kilómetros por hora durante dos días seguidos, y después se calmó bastante y se conformó con soplar a unos trescientos kilómetros por hora. ¿Largarme de allí? Pues claro que quería largarme de allí. Nunca he tenido más ganas de cambiar un yate por un submarino que en aquellos momentos.»

Cuando llegó a la costa, el mejor regalo que Wyoming ha hecho nunca a la literatura pulp: vendió el yate, contrató una secretaria para dictarle sus historias de Doc Savage mientras viajaba en autobuses con ventanillas panorámicas y puso rumbo a Europa con su mujer y su secretaria. Fue arrestado en Checoslovaquia porque tomaba fotos donde no debía, y acabó en la cárcel.

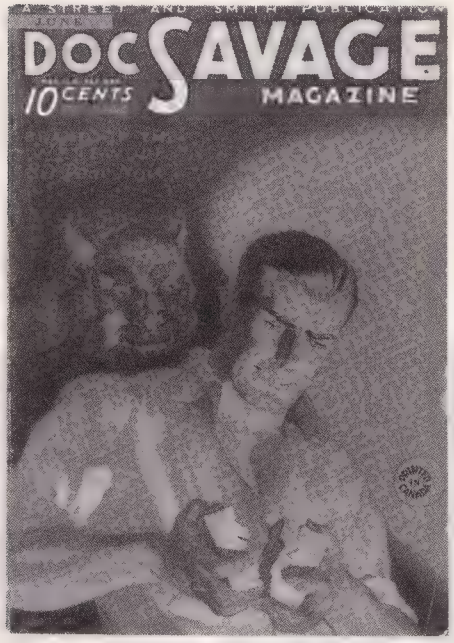


Ilustración: Walter M. Baumhofer

«Creo que un escritor trabaja mucho mejor si sabe que lo que escribe se va a publicar con su nombre», opina Dent.

«Me acordé de todas las veces en que habían hecho prisionero a Doc y de los medios que había utilizado para escapar, pero acabé descubriendo que el curso de acción más práctico era telefonear a la delegación local de la Associated Press. El hombre de la AP que me sacó del lío había escrito la constitución de Checoslovaquia, así que el presidente en persona fue a la cárcel, hizo que mi esposa y yo quedáramos en libertad y acabamos pasando una velada deliciosa como invitados en su residencia. Creo que ni tan siquiera Doc Savage habría podido hacerlo mejor...»

Hacia 1940, los Dent habían acumulado tal cantidad de recuerdos, objetos y trastos en general que tuvieron que construir un sitio donde guardarlos. Aparte de eso, el ex vaquero y creador de *Doc Savage* estaba un poco harto de viajar por todo el mundo con sus cinco máquinas de escribir, así que el matrimonio se trasladó a La Plata, Missouri, un pueblecito de 1.500 habitantes y construyó la Casa de los Cacharros y Artilugios, que es el nombre con el que se conoce su hogar.

Puedo asegurarles que es la clase de sitio al que van los buenos lectores de *Doc Savage* después de morir.

La puerta del garaje se abre automáticamente cuando el Packard de Dent se aproxima por el camino. Un sistema de comunicación permite que si la señora Dent está en el ático pueda hablar con Les cuando está en el sótano, o viceversa, o donde quiera que estén los dos. Hay una sala oscura para revelar fotos y películas y un sistema de alarma antirobos que es capaz de detectar la presencia de cualquier intruso mayor que una mosca. Hay puertas ocultas, luces fluorescentes, interruptores especiales, armarios cuyo interior queda iluminado cuando abres la puerta y se rumorea que incluso hay un ojo eléctrico que empieza a calentar la cafetera si le das los buenos días pasando la mano por delante de él.

Un ala entera de la casa está consagrada a las cinco máquinas de escribir de Dent.

Allí es donde Dent arroja su paracaídas después de un viaje en avión y donde hace comentarios sobre las excentricidades de los editores después de haber recorrido más de mil quinientos kilómetros para pisar sus despachos de Nueva York.

Dent trabaja desde las 9 de la noche hasta las 3 de la madrugada porque, como dice él, «durante esas horas no hay nada más que hacer». Después duerme hasta las diez y media de la mañana y sólo come dos veces al día. Los boy scouts acuden a su hogar para aprender telegrafía, acampada, el arte de hacer nudos y el de trabajar la madera.

En cuanto a los adultos, Dent tiene un bar muy bien surtido.

Cuando el bar está abierto, se sabe que ha llegado a hablar de presentarse a las elecciones para el Congreso, y ha llegado a decir que no le importaría que hoy hubiera tanto énfasis en la independencia y el confiar en uno mismo como cuando él era niño.

Dent sigue tan inquieto como siempre, y su nueva afición es pilotar su propio aeroplano.

«Creía que había logrado olvidarme del yate –dice–, pero he descubierto que me resulta imposible.

»Un avión no es más que un yate mucho más caro desde el que puedes ver la tierra, y no permita que nadie intente convencerle de que es otra cosa.»

CS

Las aficiones del prolífico autor incluyen navegar, volar, cazar, pescar, esquiar, el tiro con arco y la magia.

NINJA HIGH SCHOOL

Asistir a las clases de Ben Dunn puede ser divertido. Adivinen dónde las da...

Por KIM HOWARD JOHNSON

El aula está llena y Ben Dunn, el creador de *Ninja High School* se dispone a empezar con la lección del día. «Si tuviera que explicar la idea básica en cuatro palabras, diría que es "princesa alienígena y chica ninja intentan casarse con un chico norteamericano". –Dunn sonríe, y se diría que está contemplándonos desde detrás de su atril mágico–. Cuando dices algo así, creo que la mayoría de personas empiezan a crear sus propias imágenes, y eso es lo que intento conseguir: quiero que el lector cree imágenes dentro de su mente. Los lectores tienen imaginaciones muy activas, y ésa es la razón de que siempre prefiera sugerir las cosas a enseñarlas claramente. Si puedo conseguir que el lector haga trabajar a su imaginación querrá trabajar conmigo», termina diciendo.

La feroz lealtad que los lectores profesan a Itchy-Koo (la ninja japonesa) y Asrial (la princesa alienígena de Salusia) así como a Jeremy y al resto del reparto que se mueve por Quagmire High, ya no puede ponerse en duda, pero en el caso de Dunn el camino que acaba llevando al éxito ha dado unos cuantos rodeos.

Dunn –nacido en Taiwán y actualmente residente en Texas–, creció en los años 70, fue un gran fan de los cómics Marvel y empezó a enviarles dibujos cuando aún estaba en la secundaria. Recibió una carta de rechazo («Aún la conservo... ¡Era una carta de rechazo encantadora y muy educada!»), pero no se desanimó.

«Cuando entré en la universidad me di cuenta de que no había muchos cómics al estilo japonés. Si se te ocurría hablar de los manga en una convención sobre cómics del año 1983 ¡nadie tenía ni idea de a qué te referías! Yo había estado en contacto con los manga desde comienzos de los años 70, así que decidí seguir adelante y utilizar esa técnica en mi obra», explica Dunn.

Todas las ilustraciones de *Ninja High School* Ben Dunn

«El que *NHS* tenga una audiencia nacional o no es algo que no me importa mucho», admite Dunn.

Dunn y un amigo suyo empezaron a publicar *Mangazine* por aquellas fechas. Dunn explica que él fue el primer sorprendido por su éxito, y esa antología que recoge trabajos de dibujantes que emplean el estilo manga sigue publicándose. Cuando Eternity Comics empezó a publicar sus títulos de *Robotech* quiso añadir otros títulos con licencia a su gama. Dunn les sugirió varios títulos japoneses (incluido *Dirty Pair*, que acabó siendo publicado por Eclipse) y cuando Eternity adquirió los derechos de la serie televisiva Captain Harlock, Dunn empezó a dibujar la adaptación al cómic.

Después de *Captain Harlock*, Dunn creó *Ninja High School*, su cómic de mayor éxito hasta la fecha. Su popularidad sorprendió incluso a su creador.

«Jamás imaginé que pudiera tener tanto éxito –dice–. Iba a hacer una serie de cómics inspirados en los manga, y *Ninja High School* fue una de las cosas que acabaron surgiendo de esa miniserie de tres números. La respuesta del público me animó mucho, claro, y pensé que si pudiera hacer algo así cada mes obtendría unos buenos ingresos y tendría la comida garantizada, así que decidí convertirlo en una serie.»

Una de las fuentes de inspiración de *Ninja High School* es lo que Dunn llama «comedias japonesas».

«Los elementos básicos son chicos guapos, chicas guapas, montones de violencia y un argumento francamente ridículo –explica Dunn–, pero siempre me habían gustado los cómics de Archie y la verdad es que Archie era el único cómic de humor que se estaba haciendo en aquellos momentos, así que pensé en llevar la cosa un poquito más lejos. Decidí que el tono general sería humorístico, pero que los fondos estarían dibujados de una forma lo más realista posible y que crearía un ambiente de mundo real. Mezclé todo eso con un montón de ideas tomadas de los manga y obtuve *Ninja High School*.

»*Ninja High School* es una especie de punto de reunión en el que cabe de todo. Si me gusta un cómic tomo lo que más me divierte de él y lo meto en *Ninja High School*, y últimamente he estado utilizando bastantes cosas de *Flaming Carrot*.

»Lo bueno de crear un reparto de personajes increíbles es que puedes hacer lo que quieras con ellos. Lo único que no quería hacer con *Ninja High School* era acabar atascándola en una fórmula repetitiva tal y como le ha ocurrido a *Archie*, que se repite continuamente sin que nadie quiera salirse de esos caminos tan trillados. En *Ninja High School* nunca puedes prever qué va a ocurrir en el próximo número: no permito que los lectores se me adelanten... ¡Aunque algunos de ellos parece que están empezando a saber por dónde tiraré!», añade riendo.

***Ninja High School* ofrece «chicos guapos, chicas guapas, montones de violencia y un argumento ridículo», afirma Ben Dunn, su creador.**

Dunn explica que sus lectores juegan un papel muy importante, y que ha utilizado sugerencias suyas para escribir los argumentos del cómic.

Ninja High School ya va por su tercer año. Al principio era publicado por Antarctic Press, la pequeña editorial de Dunn, pero después del cuarto número empezó a ser publicado por Eternity Comics.

Dunn firmó un contrato con Eternity comprometiéndose a entregarles 36 números de Ninja High School, y dice que probablemente renovará el contrato porque le gusta trabajar con el director de publicaciones de Eternity y se siente a gusto en esa firma.

«Creo en la lealtad –dice–. El dinero no me importa hasta los extremos de hacer algo que vaya en contra de la lealtad, porque eso es algo que debes ganarte y si la pierdes ya no podrás recuperarla nunca más. Creo que la lealtad es más importante que el dinero. No puedo culpar a Marvel y DC por inundar el mercado, pero creo que no era necesario... es como si no estuvieran jugando limpio. No nos dan ninguna posibilidad, pero... Son grandes corporaciones y quieren ganar dinero, claro. Si estuviera en el mismo barco que ellos, probablemente haría igual, pero sigue sin parecerme justo.»

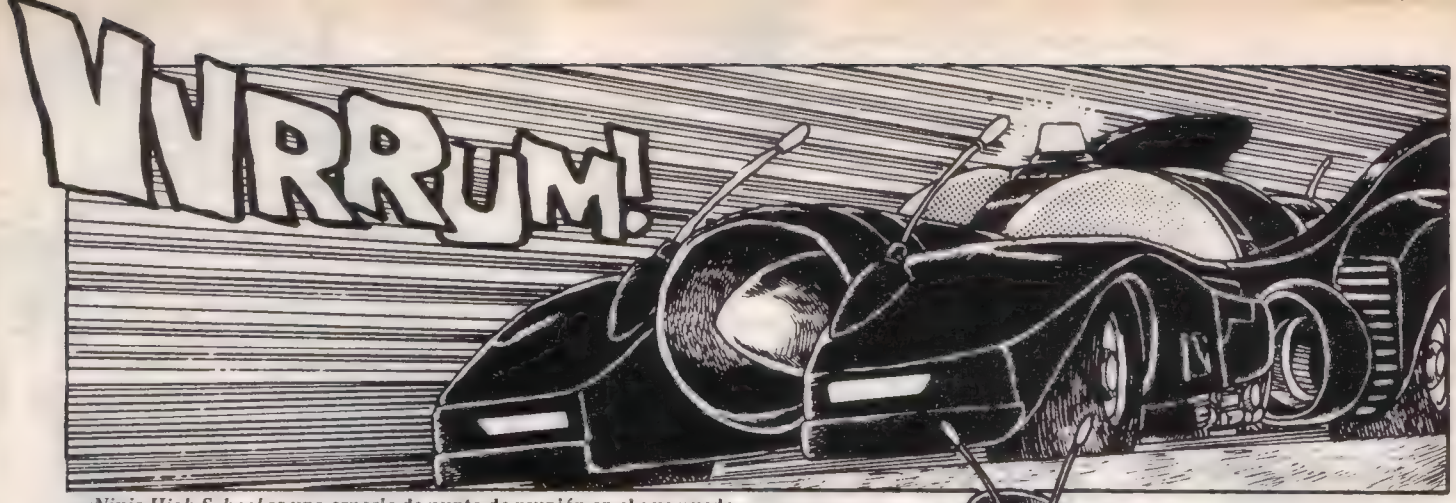
Todas las ilustraciones de Ninja High School: Cortesía de Ben Dunn/Eternity Comics

Akaru Kaiju, el isleño de los mares del Sur (izquierda) tiene planes para endurecer a los estudiantes de Quagmire, Jeremy incluido.

Las otras actividades de Dunn no han impedido que Antarctic Press siguiera funcionando y publican-

El guionista/dibujante prepara una historia de la Secundaria Ninja contra el Monstruo Gigante.

Todas las ilustraciones y personajes de *Ninja High School*: Marca registrada y Copyright 1991 Ben Dunn



«*Ninja High School* es una especie de punto de reunión en el que puedo poner todo lo que me gusta», revela Dunn.

do proyectos como *Mangazine* y *Albedo*. Dunn explica que Eternity rechazó el *Ninja High School Yearbook*, que contenía los trabajos de los fans de la serie, y que éste será publicado por Antarctic.

Es posible que el futuro de *Ninja High School* acabe incluyendo emitir licencias para lanzar varios productos: de momento los artículos de los que se está hablando van desde los vídeojuegos hasta la ropa, y Dunn mantuvo contactos con Hanna-Barbera para discutir la posibilidad de hacer una serie de dibujos animados.

«Tuve que hacer un montón de dibujos conceptuales para el proceso de concesión de las licencias... ¡Tuve que cambiarlo todo! El proceso de emitir licencias es increíblemente complicado –explica–. Querían más norteamericanos, y eso es lo primero que tuve que cambiar. Después de eso me dijeron que las mujeres debían ser menos opulentas, más jóvenes y más parecidas a como sería una chica de carne y hueso de esa edad. Ah, y los personajes también resultaban demasiado iguales los unos a los otros... la inmensa mayoría de mis chicas siguen la misma pauta, ya sabe.

»Pero de momento todo está en el aire, y a pesar de eso seguiré adelante con el cómic.

»El que *NHS* tenga una audiencia nacional o no es algo que no me importa mucho.

»Los personajes me gustan y me encanta compartir mis ideas con los lectores, así que nunca lo abandonaré.» CS

Dunn lo pasa en grande haciendo *Ninja High School*. «Los personajes me gustan, y me encanta compartir mis ideas con los lectores.»

La radio fantástica

Por RICH HARVEY

OBEY ME, MY PUPPETS! FOR MY WILL IS YOUR WILL! YOU SHALL NEVER ESCAPE YOUR NEW MASTER!
I CAN'T HELP MYSELF! THE PUPPET-MASTER IS MAKING ME ATTACK THE OTHERS!
DON'T, THING! WE MUSTN'T LET HIM CONTROL US!

Coloreado de todas las ilustraciones de *Los cuatro fantásticos*: Glynis Oliver Dibujo: Jack Kirby

Lucharon contra el mal en las ondas radiofónicas, pero... ¿Quién se acuerda de la serie de Radio Marvel Comics?

Mientras sus fans aguardan pacientemente una película de los Cuatro Fantásticos en imagen real y comparan los méritos de las dos versiones en dibujos animados hechas para televisión, *The Marvel Comic Radio Series* sigue siendo pasada por alto y olvidada incluso por quienes trabajan en Marvel. La serie rádiofónica empezó a emitirse en 1975 en EE.UU., siguiendo las aventuras diarias de los Cuatro Fantásticos, y su desaparición de las ondas se produjo de una forma tan discreta y poco ruidosa como su llegada a ellas.

El programa empezó de una forma bastante inocente, recuerda Peter B. Lewis, el productor de la serie, desde su hogar de la Costa Oeste: todo se puso en marchá cuando Lewis estaba trabajando para una emisora de Long Island a comienzos de los años 70. Lewis había trabajado como disc-jockey en muchas emisoras de la Costa Oeste antes de trasladarse a Nueva York en 1964.

«Por aquel entonces estaba escribiendo anuncios radiofónicos –explica Lewis–, y Robert Michelson, el encargado de la sindicación de la serie, se puso en contacto conmigo y con Richard Clorfene porque quería producir una serie radiofónica basada en los comics Marvel. El azar quiso que me hiciera amigo de un locutor y cantante de anuncios cuya novia trabajaba en Marvel, y ella reaccionó con mucho entusiasmo en cuanto se le expuso la idea.»

Al parecer habló con las personas adecuadas, pues los problemas legales fueron resueltos poco tiempo después. Lewis y Clorfene se entrevistaron con Stan Lee, por aquel entonces jefe de publicaciones de la Marvel, y discutieron la posibilidad de adaptar guiones de cómics a la radio.

...LE DO THEY KNOW THAT THEY ...SOON BE AT MERCY OF THE ...A-MARINER!
WHAT HAPPENS TO COMIC MAGAZINE HEROES WHEN THEY CAN'T PAY THEIR BILLS AND HAVE NO PLACE TO TURN? DON'T MISS THE NEWEST AND MOST ORIGINAL TALE OF ALL...
THE END OF THE FANTASTIC FOUR!
FANTASTIC FOUR EVICTED FROM BUILDING!
STUPENDOUS FOR RENT!
HEROES ONE MINUTE--BUMS THE NEXT! HOW DID IT HAPPEN TO US??!

Foto: Cortesía de Bob Maxwell

Bob Maxwell, veterano de la radio, fue la voz de Reed Richards, líder de los Cuatro Fantásticos.

«Nos preguntaron si podíamos hacer una serie con los Cuatro Fantásticos –recuerda Lewis–, y me pareció que era una gran idea. Llevaba años pensando que sería estupendo grabar las historias en disco o emitirlas de forma dramatizada por la radio, pero la verdad es que nos dedicábamos a otras cosas y nunca puse manos a la obra. Cuando me llamaron y me hicieron la oferta, acepté enseguida.»

The Marvel Comics Radio Series se ofreció para sindicación a escala nacional americana y fue emitida en 1975 en un formato de cinco episodios de cinco minutos cada semana. Se esperaba que los oyentes sintonizaran la frecuencia de la emisora el

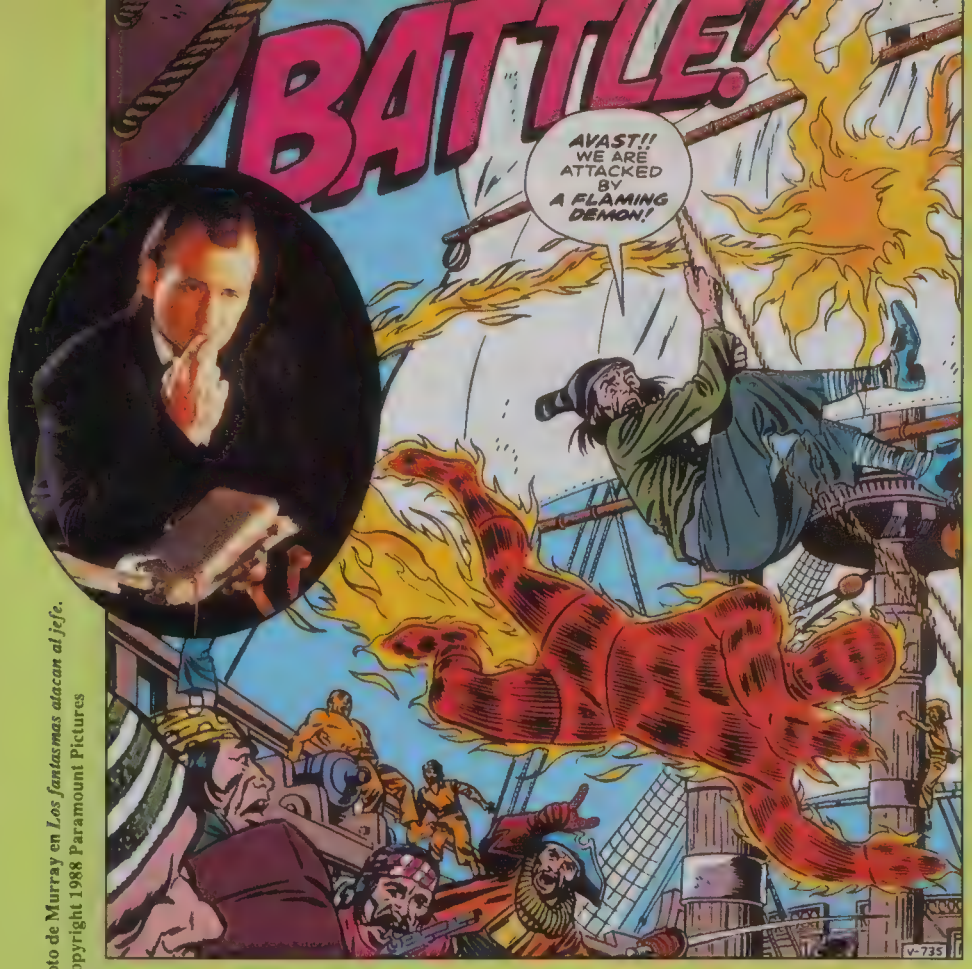


Foto de Murray en *Los fantasmas atacan al jefe.* Copyright 1988 Paramount Pictures

Un Bill Murray joven prestó su voz a la fogosa Antorcha Humana. Dibujo: Jack Kirby/Joe Sinnott

lunes para escuchar la primera parte y fueran siguiendo el curso de la acción hasta conocer el final de la aventura en el episodio del viernes.

«Al principio queríamos adaptar episodios de Estela Plateada –explica Lewis–. Es el personaje de Marvel que más me ha interesado siempre, y ésa fue la razón de que Richard Clorfene tomara parte en el proyecto; pero acabé decidiéndome por los Cuatro Fantásticos porque son algo así como los cimientos de Marvel y pensé que luego siempre habría tiempo de utilizar otros personajes.»

Los guiones serían adaptaciones de los primeros episodios clásicos de Stan Lee y Jack Kirby a fin de capturar el sabor de los cómics de los años 60, pero una lectura acelerada de esos episodios hizo que Lewis comprendiera lo problemático que sería adaptarlos al medio radiofónico.

«Lo primero que tuvimos que hacer fue arrojar a la papelera las historias que eran exclusivamente visuales –dice Lewis–. Las primeras trece semanas terminamos con los primeros veinticinco números del cómic. Imagínese lo difícil que habría resultado conseguir que el Dr. Muerte hablara a través de la voz de Reed Richards, tal y como hacía en un número del cómic... habría sido una auténtica pesadilla para los técnicos. Obviamente, esos breves momentos de descripción que sirven para que el público comprenda lo que sucede no estaban en los cómics, que son un medio terriblemente visual.»

«Había trabajado lo suficiente con Jerry Terheyden para saber que era lo bastante versátil para interpretar a todos los villanos –recuerda Lewis–, pero uno de los problemas de reunir un reparto es que tarde o temprano llega un momento en el que los personajes deben hablar entre ellos... y tú sólo cuentas con un actor. Ese es el tipo de problemas que puedes esperar en la radio.»

Cynthia Adler, una mujer con gran experiencia en el doblaje de dibujos animados, se enfrentó a un problema similar cuando prestó su voz a la Chica Invisible.

«Sue Storm no planteaba muchos desafíos, y Adler también interpretó a Alicia Masters y al Hombre Hormiga [en "The Micro-World of Doctor Doom"], y lo hizo realmente muy bien.»

Bob Maxwell tenía una de las mejores voces del mundillo de la publicidad y había hecho muchos anuncios y especiales televisivos.

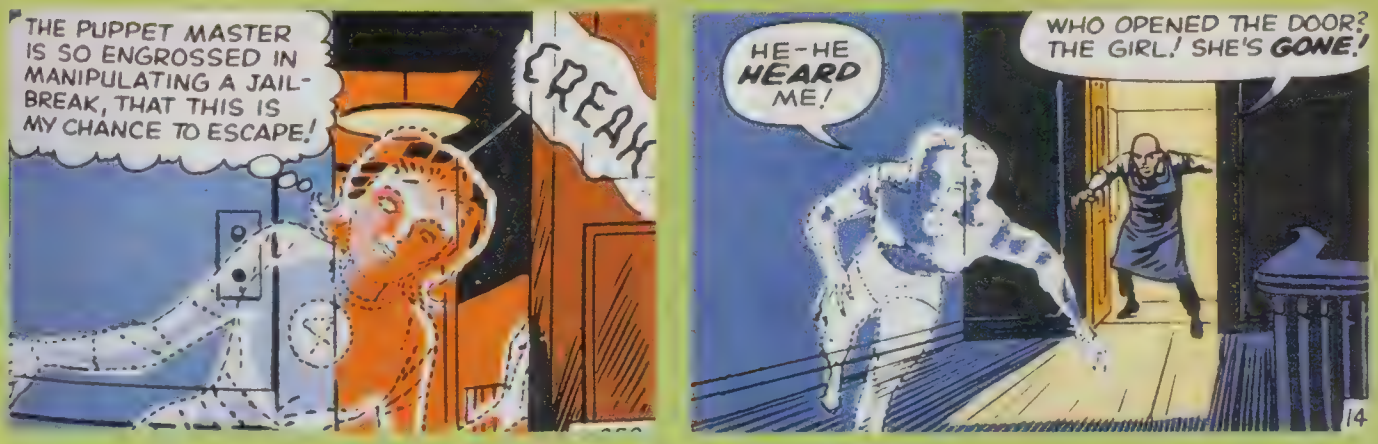
«Es un auténtico veterano de la radio. Cuando empecé a ocuparme del proyecto, ya había decidido que quería a Bob para que fuese la voz de Reed Richards y a Bill Murray [sí, ese Bill Murray] para Johnny Storm. Quería que Murray fuera Johnny Storm porque me parecía que tenía una voz muy peculiar. Siempre me había caído muy bien, y era capaz de transmitir entusiasmo y, al mismo tiempo, madurez únicamente mediante la voz.»

Lewis conoció al actor gracias a su participación en *The National Lampoon Radio Hour*, otro programa sindicado por Robert Michelson. Cuando la serie llegó al final de la temporada fijada, Lewis habló con Murray –quien desde entonces se ha hecho famoso gracias a su trabajo en numerosas películas, *Ghostbusters (Los cazafantasmas)* entre ellas–, para ofrecerle el interpretar a la Antorcha Humana.

«Bill nunca había oído hablar de los Cua-

John Belushi quería el trabajo, pero Jim Pappas acabó prestando su voz a la Cosa.

Todos los personajes e ilustraciones de *Los Cuatro Fantásticos:* Copyright 1961, 1962, 1963, 1987, 1992 Marvel Entertainment Group


THE PUPPET MASTER IS SO ENGROSSED IN MANIPULATING A JAIL-BREAK, THAT THIS IS MY CHANCE TO ESCAPE!
CREAK
HE-HE HEARD ME!
WHO OPENED THE DOOR? THE GIRL! SHE'S GONE!
14

Cynthia Adler prestó su voz a Sue Storm, la Chica Invisible.

tro Fantásticos –explica Lewis–, apenas había oído hablar de Marvel Comics y nunca leyó los guiones antes de entrar en el estudio de grabación. Nunca tenía ni idea de qué diablos estaba ocurriendo. Acabé grabando montones de frases suyas porque quería que las palabras estuvieran guardadas en una cinta. No creo que prestar su voz a la Antorcha Humana fuese el punto culminante de su carrera artística, pero nunca se traicionó a sí mismo. Las películas que ha hecho desde entonces permiten ver qué clase de persona es: se limita a interpretar su vida.»

El fichaje de Murray hizo que otro veterano de *National Lampoon Radio Hour* se interesara también por el proyecto.

«John Belushi vino a verme y me preguntó si podía ser la voz de la Cosa –recuerda Lewis–, y al final rechacé su oferta. Quería que *The Fantastic Four* tuviera su propio sonido, y temía que si contaba con Belushi y con Murray el público pensaría que era algo relacionado con *National Lampoon*. Creo que tomé la decisión correcta.

»Hice pruebas con media docena de personas para decidir quién prestaría su voz a Ben Grimm y Jim Pappas acabó imponiéndose a los demás. Creo que no era actor y que nunca había tenido ninguna experiencia con los micrófonos antes de interpretar a la Cosa. Era un tipo que me envió la agencia, pero sigo estando seguro de que escogí un buen reparto y todos dieron el máximo de sí mismos, especialmente teniendo en cuenta que sólo dispuse de una semana para hacer todo aquello.»

Los productores escogieron a Stan Lee como narrador de la serie, una decisión lógica dado que todos los guiones adaptaban episodios de los números del cómic fruto de la colaboración Lee/Kirby; pero cuando llegó el momento de la verdad y Lee tuvo que leer lo que él mismo había escrito, descubrieron que se atascaba a cada momento. Lee era incapaz de pronunciar los textos con fluidez.

«Stan no paraba de apartar la mirada del micrófono para preguntar si él había escrito lo que estaba leyendo. Acabé acostumbrándome a enseñarle lo que había escrito y las modificaciones que yo había hecho para que resultara más interesante y fácil de escuchar.

»Hay momentos en los que probablemente se notaba que estaba teniendo problemas. Después de todo es un escritor, no un lector... Hicimos un buen trabajo con las grabaciones y el montaje de las tomas que salieron mejor, pero cualquier persona que no reconociera la voz de Stan Lee se preguntaría por qué le utilizamos.»

El diálogo entre el resto del reparto fue grabado en una semana y media de sesiones para que Lewis pudiera volver a Seattle: él y su esposa acababan de trasladarse allí, y la postproducción se realizó en esa ciudad.

«Crear la serie y conseguir que resultara interesante durante 65 episodios me dio bastantes quebraderos de cabeza –suspira Lewis–. Casi cada lugar tenía un efecto de sonido ambiental: el laboratorio de Reed, la cueva del Hombre Topo, el castillo del Dr. Muerte... La radio te permite crear una sensación de lugar, así que aparte de la información descriptiva intenté crear atmósferas para cada sitio, cosa que no resultó nada sencilla.

»Recuerdo que cuando vi la llamada de los Cuatro Fantásticos no comprendía cómo reproducirla, pero sabía que debía incluir la palabra "cuatro" y que tenía que moverse hacia arriba... y había que incluir alguna espe-

Dibujo: Jack Kirby/Joe Sinnott

THE FANTASTIC FOUR!! HAH! LITTLE DO THEY DREAM THEY ARE NAUGHT BUT PAWNS IN THE HANDS OF DOCTOR DOOM!
PART 1
Stan Lee
J. KIRBY
DEMONS
SCIENCE AND SORCERY
735

Un solo actor –Jerry Terheyden–, prestó su voz a todos los villanos.

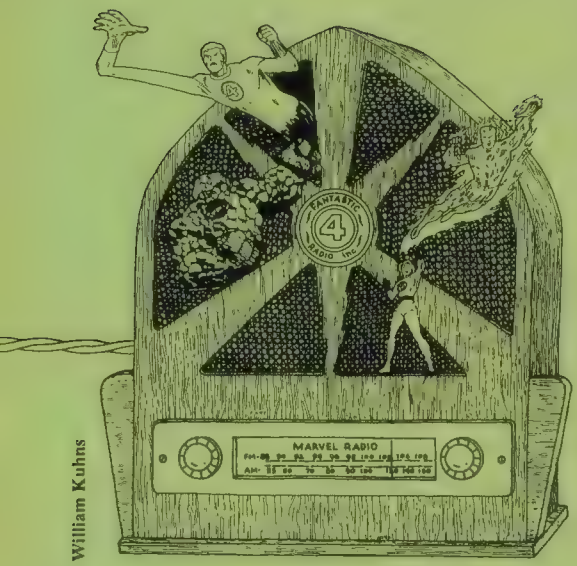


Ilustración de la tapa del álbum: William Kuhns

The Marvel Comics Radio Series

La serie era entregada a las emisoras en forma de disco. Cada LP lucía el emblema de Marvel Radio.

cie de explosión, claro. Mezclé las tres ideas, hablé con Craig Turner, el sintetizador, y creo que no quedó demasiado mal aunque evidentemente hoy haría algo distinto.»

El encendido y el vuelo de la Antorcha Humana se consiguieron de la forma más sencilla posible: mediante un soplete. El sintetizador concibió los efectos sonoros de la invisibilidad de Sue Storm y la capacidad elástica de Reed Richards.

«En cuanto a los pies de roca de Ben Grimm, acabamos colocando piedras sobre sacos de arena y los arrastramos por el suelo», dice Lewis, riendo.

Describir la escena del combate era un dolor de cabeza que se reproducía cada semana.

«Las auténticas estrellas de Marvel son los dibujantes, no los guionistas, y los combates son lo que mejor se les da –afirma Lewis–. Es posible que coger todas esas imágenes de gran potencia visual y convertirlas en sonidos no fuese una gran idea, claro... Recrear los monstruos y los villanos transformándolos en sonidos era muy difícil, y cuando pienso en ello no estoy demasiado seguro de si hicimos un buen trabajo. No tardé en comprender que los Cuatro Fantásticos era una auténtica zona de arenas movedizas, y pensé hacer cuatro episodios más como mucho antes de pasar al increíble Hulk o a Estela Plateada. Estaba convencido de que esos dos personajes tendrían un gran éxito en cuanto empezaran a emitirse, y crear sonidos para ellos no exigiría reinventar la rueda a cada ocasión. También creía que la reacción del público sería incluso más entusiasta que en el caso de los Cuatro Fantásticos.»

El increíble Hulk de la radio funcionó gracias a que Jerry Terheyden consiguió que tanto el Dr. Banner como su alter-ego creado por los rayos gamma resultaran creíbles, aunque cuando Bob Maxwell tuvo que interpretar a Reed Richards y a Rick Jones el hecho de que esos dos personajes tuvieran numerosas conversaciones en «The Fantastic Four Meet the Incredible Hulk» fue un verdadero problema. En «The Horrible Harassment of the Hate-Monger» Terheyden también interpretó a Nick Fury, Agente de Shield, y lo hizo tan bien que ese personaje debería haber conseguido su propia serie radiofónica.

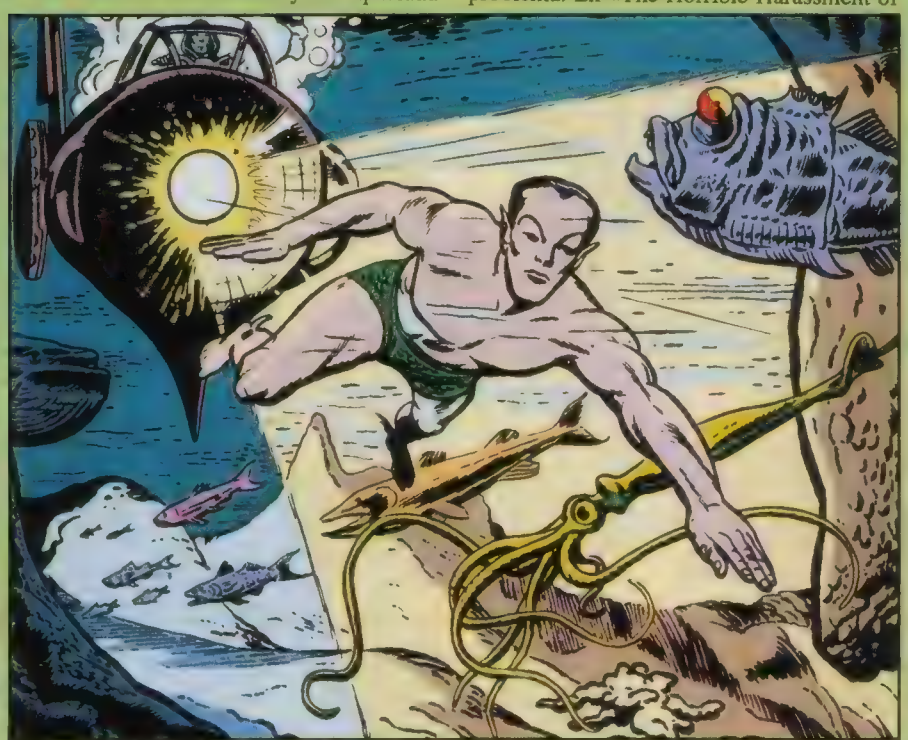
Foto: Copyright del autor, Joel Polsky

Peter B. Lewis produjo las aventuras radiofónicas de los Cuatro Fantásticos.

Según Lewis eso podría haber ocurrido si el programa hubiera seguido adelante.

«*The Marvel Comics Radio Series* fue concebido para servir como paraguas a todos los personajes Marvel –explica–. Habíamos adquirido los derechos de diez personajes más, ya no recuerdo cuáles. Empecé a trabajar en las trece semanas siguientes, pero aún no había planeado qué líneas argumentales íbamos a utilizar. Cuando terminamos los primeros 65 episodios, estaba tan agotado –no sólo a causa del trabajo, sino por todos los problemas monetarios que habíamos tenido–, que jamás llegué a tomarme la molestia de trazar planes a largo plazo.»

Stan Lee narró la serie, y a veces tenía problemas con las palabras que él había escrito.



Dibujo: Jack Kirby/Joe Sinnott

Peter B. Lewis adaptó las historias originales de Stan Lee y Jack Kirby en las que aparecían personajes como el Fantasma Rojo, Rama Tut y Namor.

¿COMO PUEDES ANDAR POR **GOTHAM** SIN UNA BUENA GUIA?

COMICS scene

ediciones zinco

¡LA MEJOR GUIA DEL MUNDO DEL COMIC AMERICANO!

¡QUE NO TE FALTE NINGUN NUMERO!

DESEO RECIBIR LOS SIGUIENTES NUMEROS:
Marque con una cruz los números que le interesen

1	2	3	4	5	6	7	8	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Precio: 375.- PTAS POR EJEMPLAR + GASTOS DE ENVIO

Pedidos contrareembolso a:
EDICIONES ZINCO
Av. de Roma 157 . 9º
08011 BARCELONA (España)

NOMBRE Y APELLIDOS_____

C/._____ Número _____ Teléfono_____

Población _____ Provincia _____ C. Postal _____

COMICS SCENE

COMICS SCREEN

En esta sección os damos cuenta de los nuevos proyectos cinematográficos y televisivos relacionados con personajes del mundo del cómic y la animación. Las abreviaciones que encontraréis en cada párrafo corresponden a: G = guión; D = director; P = productor. Los asteriscos señalan las novedades más significativas que se han producido desde el último listado.

The Addams Family (La familia Adams). Secuela. También está en preparación una serie de animación producida por Hanna-Barbera. Estreno previsto para otoño de este mismo año.

The Airtight Garage (El grarage hermético). Animación. G: Randy Lofficier.

* **Aladdin (Aladino).** Filme de animación producido por Disney que se estrena estas Navidades en América. Escrito, dirigido y producido por Ron Clemens y John Musker.

* **Alice in Wonderland (Alicia en el País de las Maravillas).** Serie de televisión producida para el canal Disney.

The American. Filme. P. Joel Silver. G. Mark Verheiden.

American Flagg. Filme en proyecto.

* **American Tail.** Serie de animación, prevista para otoño.

* **Annie.** Secuela del musical en preparación. Dirige Martin Chamin. Guión de Thomas Meehan y música de C. Strouse.

Archie. Filme con actores reales. G: N. & D. Ephron. D: J. Schumacher.

* **Barbarella.** Filme imagen real. Produce Nelvana.

* **Batman.** Serie de animación (ver artículo).

Beetlejuice (Bitelchús). Nuevos episodios de dibujos animados y secuela cinematográfica en proyecto.

* **The Black Cat (La Gata Negra).** Filme inspirado en una clásica heroína de la Golden Age. Se baraja el nombre de Sean Young como protagonista principal.

Blackhawk. Filme. Produce la Amblin. G: Dan Aykroyd.

* **Black Panther (La Pantera Negra).** Filme con el popular superhéroe de Marvel Comics. Guión de Wesley Snipes.

Blade. Filme. G: Lee Goldberg & William Rabkin.

Blondie. Filme de la Warner Bros producido por Joe Silver.

James Bond. Serie de animación protagonizada por James Bond junior. Productora: Murakami Wolf Swenson.

Bonkers D. Bombcat. Serie de animación Disney. Estreno pospuesto hasta otoño de 1993.

Bucky O'Hare. Serie de animación basada en el personaje creado por Michael Golden para la compañia Continuity Comics.

Bugs Bunny. Nuevos cortos cinematográficos. Y además: *Termite Terrace*. Filme con actores reales dirigido por Joe Dante.

* **Capitol Critters.** Serie de animación producida por Stephen Bocho para la cadena ABC. Suspendida a causa de los bajos índices de audiencia.

Casper. Filme de animación. Amblin.

Charlie Chan. Filme. G/D: David Mamet. P: G. Kirkwood, J. Hyde.

Classics Illustrated. Nueva serie de animación en proyecto.

Cobalt 60. Filme de animación.

Conan. Filme. Secuela. G: Charles Edward Pogue. Y también: *Conan The Adventurer (Conan el Aventurero)*, nueva serie de animación. Estreno en otoño. Produce Claster TV/ Sunbow.

Concrete. Filme. G: L. Wilson, C. Thompson. D: L. Wilson. P: Tim Burton.

Cool World. Filme de animación/ imagen real. D: Ralph Bakshi.

The Crown. Filme. G. John Shirley. D: Alex Proyas. P: Ed Pressman.

Crusader Rabbit. Una nueva serie de animación está siendo desarrollada para la Fox.

* **Dan Dare.** Proyecto de serie televisiva con el célebre héroe británico de ciencia ficción.

Deathlok. Filme.

* **Dennis the Menace (Daniel El Travieso).** Filme. P. John Hughes. Warner Brothers. Y también: Dennis the Musical. Musical de Broadway previsto para otoño del año 1992. G: Ernest Chambers. Música: Jeff Church. Letras: Richard Enquist.

Dinosaurs for hire. Serie de animación en desarrollo para la Fox.

Dr. Off. Filme parodia de superhéroes con protagonista de color. P. Tim Reid.

Dr. Strange. Filme producido por Zoetrope Studios. D: Alex Cox. P. F. Coppola.

* **Dr. Who.** Nelvana prepara una serie de animación.

Elfquest. Filme para TV en proyecto.

Family Dog. Serie de animación. CBS. P: Spielberg, Burton, Klein. Estreno en 1992.

* **Fantastic Four (Los Cuatro Fantásticos).** Filme basado en el popular grupo de superhéroes de Marvel. Constantin Film. Productor ejecutivo: Stan Lee. Dirige Max Kleven. Se habla de que podría reconvertirse en un musical (!).

Fearless Fosdick. Basado en el personaje de la serie Li'l Abner. Actores reales. Produce Nelvana.

Fish Police. Serie de animación para la CBS. Probable cancelación.

* **The Flintstones (Los Picapiedra).** Filme con actores reales. Pedro: John Goodman. Dirige Richard Donner. Además: filme de animación para TV donde Peebles y Bamm-Bamm contraen matrimonio. La cadena ABC lo emitirá a principios del próximo año. Actualmente se está preparando ya un segundo filme de animación para TV en el que Peebles tiene gemelos.

* **Goofy.** Serie de animación titulada Goof Troop.

G. I. Joe. Filme. Warner Bros. G: John y Anthony Gentile.

Green Arrow. TV. Productores: Danny Bilson y Paul Dimeo.

Green Hornet. Filme. Universal.

Grimjack. Filme.

Hopalong Cassidy. Filme. G: G. Popper, J. Rosenthal.

* **Human Target (La Diana Humana).** Serie protagonizada por Rick Springfield y Clarence Clemmons (el antiguo saxo de la E. Street Band). Danny Bilson y Pal Dimeo producen para la cadena ABC. Se estrena el próximo verano.

Inspector Gadget. Nueva tanda de episodios en preparación.

* **Iron Man.** Filme. La Universal ha abandonado el proyecto.

* **Johnny Quest.** Nuevo filme de animación para TV. Hanna Barbera.

Judge Dredd (Juez Dredd). Filme. Fox. Producen C. Lippincott y Ed Pressman.

Mai the Psychic Girl. Filme de Carolco. Dirige Tim Burton. Producen Tim Burton, Denise DiNovi y Walter Hill. G: L. Wilson, C. Thompson.

Mandrake. Filme.

Mr. Magoo. Filme animación. P: S. Tisch.

* **The Meteor Man (El Hombre Meteoro).** Filme escrito y dirigido por Robert Townsend. Un profesor, que consigue sus superpoderes de los meteoros, decide «limpiar» su vecindario de criminales.

Nancy (Pulgarcita). Filme. P: P. Muller.

Nicky Fury, Agent of Shield. Filme. G. Greg Pruss.

Ninja High School. Vídeo de animación basado en el manga japonés del mismo título. UK Sun Planning.

Once Upon a Forest (Erase una vez un bosque). Filme de animación producido por Hanna Barbera.

Peanuts. Nuevo especial de animación para TV con Carlitos y Snoopy. También está en preparación un filme.

The Phantom (El Hombre Enmascarado). Filme. P: B. Sherlock, P. Sjoquist, J. Torv, R. Price. S: Ken Shadie. Lee Falk actuará como consultor. D: Simon Wincer.

* **Plastic Man.** Filme. Warner Bros/ Amblin.G: Larry Wilson. Estreno en verano de 1993.

Power Pack. Episodio piloto para TV. G: J. Brett. New World/Paragon.

* **Prince Valiant (Príncipe Valiente).** Serie de animación producida para el Family Channel. Y además, se prepara un nuevo filme con actores reales producido por Jim Gorman, Bernd Eichinger. Guión de Michael Beckner. Constantin Films.

Robocop IIII. G: Frank Miller & Fred Dekker.

Roger Rabbit. Nuevo corto «Trail Mix Up».

Rogue Tropper. Filme basado en el héroe del cómic británico. D: Peter Hewitt. P: Joel Silver.

* **Sandman.** Filme en proyecto basado en la aclamada serie de Neil Gaiman.

* **Scooby Doo.** Filme producido por Warner en estudio.

The Shadow (La sombra). Nuevo filme. G: David Koepp. P: Martin Bregman, para la Universal. Se empieza a rodar este verano.

The She-Hulk. Filme. G/D: Larry Cohen. Protagoniza Brigitte Nielsen.

The Silver Surfer. Filme con el famoso héroe cósmico de Marvel. Constantin Film. Productor ejecutivo: Stan Lee.

* **Spider-Man.** James Cameron ha firmado un contrato con la Fox para escribir y/o dirigir doce películas en los próximos años, lo cual hace difícil pensar que pueda llevar a cabo el filme de Spider-Man para Carolco. Ahora se comenta que el proyecto podría pasar a Tri-Star. También en preparación un musical con guión y letras de B. Harman. Música: K. Hermann. Supervisa Stan Lee. Dirigen J. Nash y J. Calamari.

Starwatcher. Filme de animación por ordenador escrito y dirigido por Moebius junto a J. Frysman. Produce Alain Guiot/Videosystem. El productor ejecutivo es el mismísimo Ridley Scott.

Superman. *Superman the New Novie*. G. Mark Jones y Cary Bates.

* **Super Mario Bros.** Actualmente se rueda un filme con actores reales basado en el famoso personaje de los vídeojuegos. Guión de Barry Morrow. Dirige Rocky Morton. Intérpretes principales: Bob Hoskins, Dennis Hopper, Fisher Stevens y Samantha Mathis.

Tarzan. Serie TV.

* **Teenage Mutant Ninja Turtles (Tortugas Ninja).** Nueva secuela prevista para 1993. Guión y dirección de Stuart T. Gilliard.

Time Cop. Nuevo filme dirigido por Sam «Darkman» Raimi.

Tom & Jerry. Filme de animación. P/D: Phil Roman.

Toxic Crusaders. Filme producido por Troma/New Line.

Trouble with Girls. Filme. 20th Fox Fox/Funnybooks Films. G: Gerard Jones y William Jacobs. P: M. Pepler, N. Tabachnick.

Vampirella. Filme. G/D: Jim Wynorsky.

V for Vendetta. Filme. Warner Bros. G: Hilary Henklin.

Watchmen. Filme. P: J. Silver.

Why I Hate Saturn. TV.

Wild Cards. Filme Disney. G: George R. R. Martin. P: Michael Engelberg.

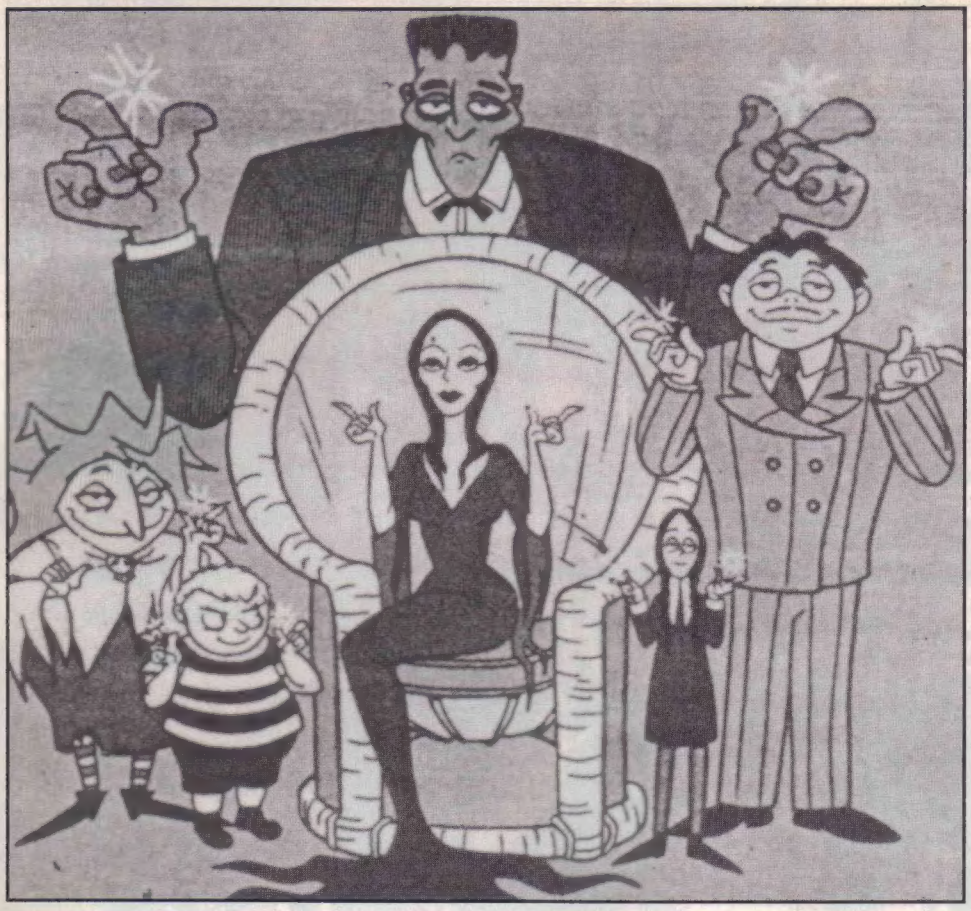
Wizard of Id (El mago de Id). Filme. Cinergi.

Wolverine (Lobezno). Filme.

* **The X-Men (La Patrulla-X).** El filme podría pasar a Tri-Star. Este otoño se estrena una nueva serie de televisión con un presupuesto de 400.000 dólares por episodio.

* **Zorro.** Filme. Serie de TV. Tri Star. D: Steven Spielberg. G: Nancy Larson.

Lista COPYRIGHT © Starlog Communications Internacional, Inc.
Todos los derechos reservados.

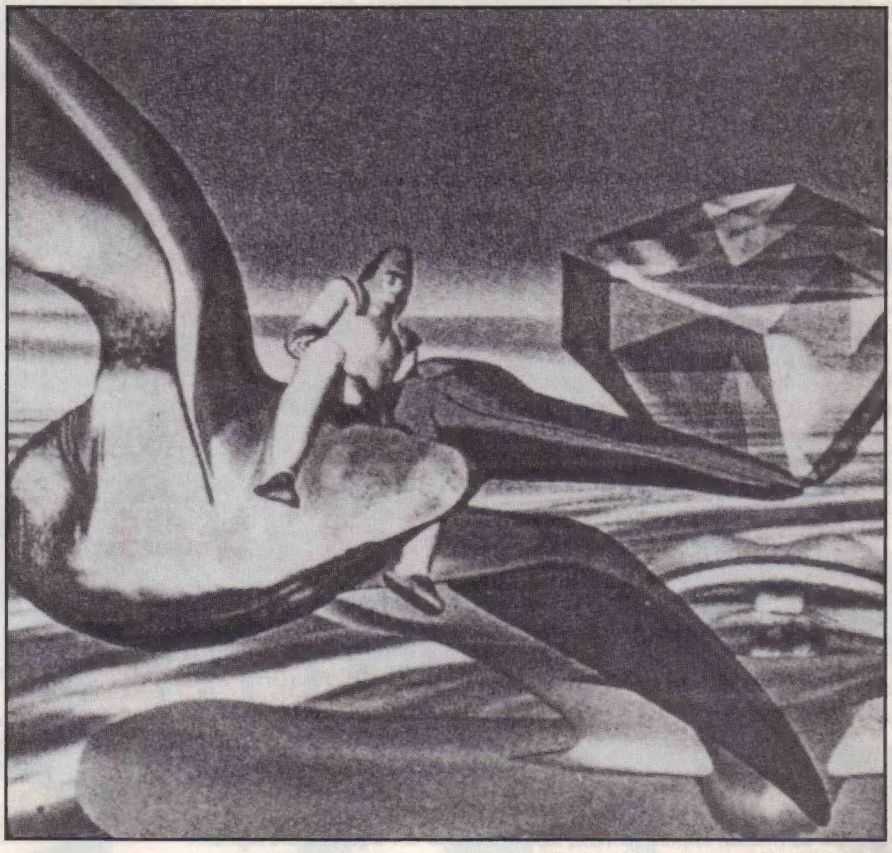


La Familia Addams se convertirá, para otoño, en una serie de dibujos animados

¿Volará el venerable Dan Dare en una nueva serie de televisión?

La próxima primavera Patrick Stewart comenzará a rodar la secuencia, no musical, de Annie, titulada *Annie and the Castle of Terror*. Naturalmente, él es Daddy Warbucks.

La increible imaginación de Moebius cobra nueva vida gracias a la animación por ordenador de Starwatcher



Fuera de viñeta

Este trimestre, el panorama de novedades se presenta algo menos animado que en anteriores ocasiones, tal vez como consecuencia de esa anunciada crisis que parece haber aterrizado ya. Aunque, pensándolo mejor, quizás habría que plantearse si es correcto hablar de crisis cuando en los quioscos todavía se pueden encontrar más de sesenta comic books diferentes. ¿Que no son tantos como los que había hace un año? Cierto, pero los aficionados más veteranos seguro que recordarán otros tiempos –no demasiado lejanos– en los que la oferta de títulos distaba mucho de la que podemos disfrutar actualmente. Parafraseando a los Monty Phyton, siempre hay que mirar el lado brillante de la vida, ¿no?

Comenzamos nuestro habitual repaso hablando de los lanzamientos previstos por Zinco. Dos novedades ya comentadas verán la luz en octubre: Skreemer, la serie de Peter Milligan y Brett Ewins ganadora del prestigioso Premio Eagle británico; y Batman Terror Sagrado, el primer volumen de la colección «Otros Mundos», con un excelente guión de Alan Brennert ilustrado por Norm Breyfogle. Para estas fechas se anuncia además la aparición de la limitada serie The Ray, una dinámica revitalización de un clásico héroe de la Golden Age a cargo de Jack C. Harris y el nuevo talento Joe Quesada. Recordaréis que en el número anterior de **COMICS SCENE** se incluyó un amplio reportaje acerca de esta serie.

Y los fans de las grandes macrosagas están de enhorabuena, porque Forum tiene pensado agrupar los principales crossovers que componen la Operación: Tormenta Galáctica marveliana en una colección independiente de especiales de 48 páginas cuya publicación comenzará este mismo mes. Aparte de ello, es de suponer que ya estará en los quioscos el primer número de El Reino Salvaje de Conan, reedición en blanco y negro de los episodios de Rey Conan con nuevas portadas encargadas exprofeso a ilustradores españoles del prestigio de Esteban Maroto y Brocal Remohí.

También a punto de aparecer, la miniserie Warlock Classic recupera los celebrados episodios de la etapa Jim Starlin, en seis especiales de periodicidad bimestral. Ahora que el personaje de Warlock vuelve a estar en el candelero tras su sonada reaparición en El Guantelete del Infinito, puede resultar interesante revisar estos números que sin duda constituyen uno de los mejores trabajos de toda la carrera de Starlin.

Y no nos olvidemos de los manga. Xenon y Baoh son los nuevos títulos del catálogo Viz Comics con los que Forum intenta consolidar su oferta de cómics japoneses. El primero es obra de Masaomi Kanzaki y presenta las aventuras de un guerrero que se ve transformado en un cyborg. Y el segundo, creación de Hirohiko Araki, toma su nombre de un organismo experimental que, implantado en un cuerpo humano, puede dar lugar al arma definitiva.

Entrando ya en noviembre, dos importantes novelas gráficas llaman nuestra atención: Batman/Drácula: Lluvia Roja enfrenta al Señor de la Noche y al Señor de los Vampiros en una historia apocalípitica perteneciente al ciclo «Otros Mundos». Esta brillante novela gráfica creada por Doug Moench y Kelley Jones fue uno de los grandes éxitos de la pasada temporada en USA. Por su parte, la edición de Violent Cases –que llega por fin tras sucesivos retrasos– nos permitirá descubrir una de las primeras y más aclamadas obras de Neil Gaiman y Dave McKean.

Habrá, además, un especial Prestige unitario de Hellblazer, reuniendo los dos episodios realizados por Grant Morrison y David Lloyd. Y para quienes gusten de emociones fuertes, Lobo versus Demon presenta el explosivo team–up de los dos personajes más enloquecidos del Universo DC, por cortesía de Alan Grant y Val Semeiks. Serán en total cuatro episodios en formato estándar.

Terminamos adelantando algunas de las cosas que llegarán por Navidades. Las Guerras Subterráneas es el título de una saga de cinco capítulos que se desarrollará en los Extra Invierno de Vengadores, Hulk, Namor, Iron Man y Nuevos Vengadores. Y, dentro del ámbito de las ediciones de lujo, Zinco tiene pensado publicar el segundo volumen de Las Mejores Historias de Batman, amén de un especial Prestige de la felina Catwoman, con guión de Peter Milligan y dibujos de Tom Grindberg.

Más noticias, dentro de tres meses.

—Miguel G. Saavedra

Los dos personajes más salvajes de DC Comics, enfrentados en una serie de próxima aparición en Zinco.

EN OCTUBRE...

¡¡FELICIDADES!! EL FESTIVAL DE TERROR DE SITGES CUMPLE SU *25 ANIVERSARIO*

FANGORIA

NUM. 12 390 PTAS.

LA REVISTA DE TERROR MAS LEIDA DEL MUNDO

YA SE ACERCA...

EL EJERCITO DE LA OSCURIDAD

¡VUELVEN LOS MUERTOS EN VIDA DE SAM RAIMI!

NUEVOS TERRORES ESPACIALES:
ALIEN³

¡NO TE SOLTARA!
CEMENTERIO DE ANIMALES II
Nuevos espantos enterrados

VUELVEN LOS HEROES DEL COMIC DE TERROR:
MIDNIGHT SONS
GHOST RIDER

DESDE LAS ANTIPODAS:
BRAINDEAD
La película de ZOMBIES definitiva

00012
8 414090 100625

FANGORIA
La revista de Terror más vendida del Mundo

VUELVE EL BUEN CINE DE TERROR

TODO LO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO SABER SOBRE EL

JUEGO DE ROL

EN UNA COMPLETISIMA REVISTA - GUIA DE INMEDIATA APARICION

ediciones zinco